

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

Secção de Museologia do DCTP

“Dar vida à Nau: Educar pela Expressão Dramática”

Relatório de Estágio no Museu de Vila do Conde

Discente: Bianca Nadina Ferreira Alonso

Relatório de Estágio para obtenção do Grau de Mestre em Museologia

Orientador: Professora Doutora Maria Clara Paulino

Porto 2011/2012

*"A finalidade da arte é dar corpo à essência secreta das coisas
não é copiar sua aparência." Aristóteles*

Resumo

“O pai morreu de escorbuto antes do Cabo Bojador ao darem pela proa com uma água tao tranquila como o pó das bibliotecas, e apodreceram um mês, comendo castanhas e carne salgada, até o vento estremecer o casco e empurrar uns contra os outros os pingentes de lustre dos marinheiros de uma revolta abortada enforcados nas enxárcias, depenados por gaivotas e milhafres atlânticos. Depois de sete amotinações sangrentas, onze assaltos de baleias extraviadas, missas incontáveis e um temporal idêntico aos suspiros de Deus na sua insónia pedregosa, um gajeiro berrou Terra.”¹

O **Museu** é certamente um auxiliar do ensino/aprendizagem e, nesse âmbito, deve colaborar ativamente com as **escolas**, alargar a sua ação aos diversos públicos escolares e aos diferentes tipos de escolas.

É hoje um dado adquirido que as crianças aprendem fazendo. Esta é também a forma mais atraente para incentivar a criança/jovem a visitar o museu e assim estimular a criatividade e a curiosidade intelectual.

Os responsáveis pelos **serviços educativos** encontram-se empenhados em planearem atividades diversificadas, de forma dinâmica, a fim de concretizar esse objetivo. É muito importante, hoje em dia, que qualquer serviço educativo, estimule o gosto de aprender a ser, aprender a aprender e aprender a fazer. Simultaneamente fomentar a aquisição de competências e incentivar a integração de atitudes construtivas.

Neste sentido, uma das formas que poderá ser utilizada são atividades de **expressão dramática**. A expressão dramática é criação, ação e comunicação. A criação, a ação e a comunicação permitem um encontro consigo própria. Uma descoberta dos outros e uma aprendizagem da vida.

¹ ANTUNES, António Lobo (1988), *As Naus*, Lisboa: Publicações Dom Quixote, pag.11.

Résumé

Le **Musée** est certainement un auxiliaire de l'enseignement/apprentissage et dans ce contexte, il doit collaborer activement avec les **écoles**, élargir son action aux divers publics scolaires et aux différents types d'écoles.

Aujourd'hui, il est certain que les enfants apprennent en faisant. C'est la manière la plus attractive d'intéresser l'enfant/jeune à visiter le musée et à stimuler ainsi la créativité et la curiosité intellectuelle.

Les responsables des **services éducatifs** s'engagent à planifier des activités diversifiées de manière dynamique afin de concrétiser cet objectif. Il est très important, de nos jours, que n'importe quel service éducatif stimule le goût d'apprendre à être, apprendre à apprendre et d'apprendre à faire. Simultanément, susciter l'acquisition de compétences et stimuler l'intégration d'aptitudes constructrices.

Dans ce sens, une des manières qui pourra être utilisée sont les **expressions dramatiques**. L'expression dramatique est un ensemble d'expressions, d'actions et de communications. La création, l'action et la communication permettent une rencontre avec soi-même. Une découverte des autres et un apprentissage de la vie.

Summary

The **Museum** is certainly a teaching / learning auxiliary and so it should actively collaborate with schools to extend its action to the various school public and the different types of **schools**.

It is a fact that children learn by doing. This is also the most attractive way to encourage the youngest to visit the museum and thus stimulate creativity and intellectual curiosity.

Those responsible for **educational services** are engaged in planning activities dynamically in order to achieve that goal. Nowadays it is very important that any educational service, encourages love for learning to be, learning to learn and learn to do, and at the same time to encourage the acquisition of skills and the integration of constructive attitudes.

In this way, theater and similar activities should often be used. The drama is the creation, action and communication. The creation, action and communication allow a meeting with yourself. A discovery of others and learning from life. So the **drama** is an activity that involves an inner need of human beings, and must be considered as a practice to accomplish.

Agradecimentos

A realização deste trabalho permite-me os seguintes agradecimentos:

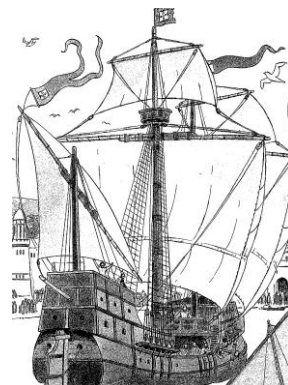
Um agradecimento sincero à Professora Doutora Maria Clara Paulino, que sempre soube da melhor forma orientar-me e apoiar-me sempre que precisei. Obrigada por tudo.

Um agradecimento igualmente sincero ao Centro de Memória de Vila do Conde, ao seu ex-diretor Dr. Paulo Costa Pinto, á sua atual diretora Dr.^a Laura, à Dr.^a Ivone e à Dr.^a Ana, por toda a sua disponibilidade e simpatia.

Um agradecimento especial aos colegas do Mestrado em Museologia pela amizade demonstrada nestes dois anos de tanto trabalho.

Aos meus familiares, mãe, avô, irmã e namorado, pela constante presença e apoio. Os meus humildes agradecimentos.

Em memória do meu pai Manuel da Costa Alonso que sempre me incentivou a aprender e a não desistir dos meus objetivos.



Índice Geral

Resumo	3
Résumé	4
Summary.....	5
Agradecimentos	6
Índice Geral	7
Índice de Ilustrações	9
Prefácio.....	10
Contextualização/Razão do tema	12
A Expressão Dramática	13
II – O Centro de Memória de Vila do Conde	23
Apresentação do Centro de Memória de Vila do Conde	23
Nau Quinhentista de Vila do Conde	31
A descoberta do caminho marítimo para a Índia	46
III – A função educativa dos museus	48
A função educativa nos museus.....	48
Da comunicação à aprendizagem em Museus.....	52
IV – Projeto: Metodologia e Descrição.....	54
Descrição do Projeto	55
Execução do projeto.....	56
Seleção da população-alvo.....	67
Recursos	68
Formas de Divulgação	69
Avaliação	70
Considerações Finais.....	75
Bibliografia.....	77

Anexos	80
Documentação Diversa	81
Nau Quinhentista de Vila do Conde – Fotografias	85
Tripulação da Nau Quinhentista – Fotografias.....	95
Maquete do Cenário e Fantoques – Imagens.....	105

Índice de Ilustrações

Ilustração 1 - Centro de Memória de Vila do Conde. (Fonte: http://carioca-carioca.blogspot.com/2009/02/centro-de-memoria-de-vila-do-conde.html)	23
Ilustração 2 - Fotografia de satélite do Museu e área envolvente. (Fonte Google Earth)	26
Ilustração 3 - Jardim do Centro de Memória de Vila do Conde. (Fonte: http://endiguizzo.blogspot.com/2009/04/vila-do-conde_20.html)	27
Ilustração 4 - Nau Quinhentista de Vila do Conde. (Fonte: http://www.google.com/imgres?q=nau+de+vila+do+conde&hl=pt)	31
Ilustração 5 - Nau S. Rafael	47
Ilustração 6 - Maquete do cenário (Créditos de autor)	56
Ilustração 7 - Maquete do cenário (Créditos de autor)	56
Ilustração 8 – Fantoches (Créditos de autor)	57
Ilustração 9 – Fantoches (Créditos de autor)	57
Ilustração 10 – Fantoches (Créditos de autor)	57
Ilustração 11 – Fantoches (Créditos de autor)	57
Ilustração 12 – Fantoches (Créditos de autor)	58
Ilustração 13 – Fantoches (Créditos de autor)	58
Ilustração 14 – Fantoches (Créditos de autor)	58
Ilustração 15 – Fantoches (Créditos de autor)	59
Ilustração 16 – Fantoches (Créditos de autor)	59

Prefácio

O trabalho realizado insere-se no âmbito do curso de mestrado em museologia da Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

A escolha da temática: “Dar vida à Nau: Educar pela Expressão Dramática” surgiu depois de uma reunião com os responsáveis do Museu de Vila do Conde. Nesta reunião, os responsáveis do museu expressaram a sua vontade em organizar uma atividade que pudesse colmatar a visita à Nau de Vila do Conde, quando estivesse a chover. Nestas ocasiões sentiam que existiam uma lacuna. Assim, a realização de um teatro de papel/fantoches para um público escolar visa criar um espaço de aprendizagem, com seguintes os objetivos:

- Revelar o património cultural da humanidade/região e fazer sentir a sua importância para o conhecimento do mundo e dos homens;
- Dar a conhecer e preservar a memória de personagens significativas que se destacaram na história da região;
- Experimentar a vida num período do passado, recriando o ambiente vivido a bordo de uma Nau do século XVI;
- Expandir a imaginação histórica;
- Dar a conhecer e preservar as tradições regionais e locais, de carácter social, económico, cultural e religioso;
- Descobrir novas formas de expressão.

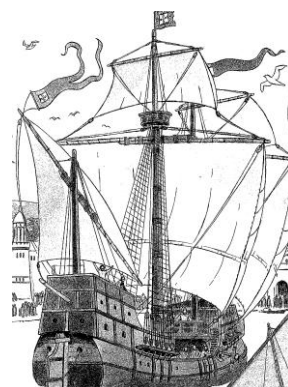
A apresentação de um teatro de papel pretende proporcionar uma nova experiência educativa, em que cada individuo possa ser artífice dos seus conhecimentos, explora a ideia do museu enquanto educador, isto é, enquanto uma das instituições responsáveis pela educação. O interesse decorre também da própria atividade, uma vez que esta forma de espetáculo transforma sempre aquele que o acolhe ou que participa na sua criação. Ao desenvolver a sensibilidade, a criatividade, o espírito

crítico, a atividade teatral permite melhorar diversas capacidades individuais e favorece a produção de um exercício de criação.

O trabalho desenvolvido foi distribuído por dois campos: um teórico e de buscas temáticas e o outro prático com execução de uma maquete do cenário e dos fantoches.

O Museu de Vila do Conde é constituído por diversos núcleos museológicos, nomeadamente, a Alfândega Régia – Museu de Construção Naval, Nau Quinhentista, Museu das Rendas de Bilros e a Casa José Régio. Será na Nau Quinhentista que nos vamos debruçar, ou seja, será esta o nosso objeto de estudo.

“Los museos pueden llegar a ser perfectos lugares de aprendizagem para todas as edades. Son instituciones com un potencial casi inimaginable para el aprendizaje y el placer. Unos museos han explotado algunas de estas facetas y outros han concentrado sus esfuerzos en otros aspectos. Y muchos son los museos que han conseguido muy poco.”²



² Hooper - Greenhill, Eilean (1998) *Los museos e sus visitantes*, Gijón, Ediciones Trea, S.L., pag.221 – 222.

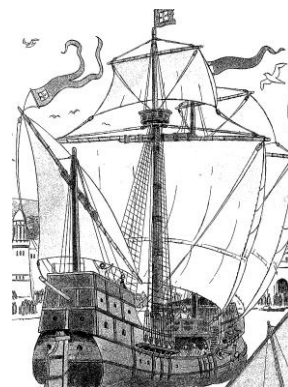
Contextualização/Razão do tema

A abordagem de um tema pela expressão dramática e o desenvolvimento de ações para o serviço educativo foram sempre aspetos que me interessaram, enquanto Licenciada em Educação.

No conceito geral abordado ainda enquanto projeto, a ideia principal reside na facto da Nau Quinhentista de Vila do Conde ser um núcleo aonde se cruzam múltiplos aspetos da região, tais como aspetos históricos e económicos.

Quanto ao conceito temático a explorar nas atividades associadas ao Núcleo, a ideia foi sempre a criação de conceitos associados à Nau e à vida marítima, através de atividades de expressão dramática.

No caso concreto estas ações para o Serviço Educativo teriam como público-alvo o escolar, com as idades compreendidas entre os 3 e os 12 anos de idade, segmentadas da seguinte forma: público pré-escolar que compreende crianças dos 3 aos 5 anos de idade; público escolar que compreende crianças dos 6 aos 12 anos de idade (1º e 2º ciclos do ensino básico). Para as diferentes secções etárias devem ser pensadas atividades diferentes cuja técnica de comunicação obrigou ao uso de diferentes formas de comunicar.



A Expressão Dramática

A arte do espetáculo, nas suas diversas formas, é tão velha como o mundo. Se os seres humanos sempre fizeram espetáculos e a eles assistiram, é porque apreciam ambas as atividades, tanto enquanto criadores como enquanto espetadores.

O prazer estético está intimamente ligado à beleza dos textos, das encenações, dos cenários ou do guarda-roupa.

O prazer emocional prende-se com os sentimentos exprimidos pelos atores fisicamente presentes, pois identificamo-nos com eles, com os seus comportamentos, com a sua atuação, que tocam a nossa sensibilidade.

O prazer intelectual é motivado pela riqueza dos textos, pela beleza da língua, pelas ideias ou pelos valores veiculados pelo espetáculo, que nunca é neutro, ou ainda por o teatro se revelar um convite para a “escola da vida” e que utiliza simultaneamente a ficção e a observação do quotidiano.

Estes mesmos elementos de satisfação, modulados em função da idade, fazem também sentido no caso particular das crianças.

O espetáculo pode revestir-se de diversas formas – teatro, dança, espetáculo musical, marionetas, circo – mas caracteriza-se sempre pelo facto de estabelecer uma relação entre os atores e o público.

A expressão dramática é um meio através do qual uma pessoa pode, duma forma criativa, dar livre curso às suas ideias.

Na expressão dramática a criança/jovem não tem os limites do ator do teatro e usufrui da liberdade de desenvolver ideias e conflitos segundo a sua própria experiência.

As crianças/jovens inventam para descobrir. E é nas suas improvisações dramáticas que, sem auxílio dos adultos, elas experimentam a vida. Aprendem. Educam-se. Descubrem o mundo em que vivem. Numa palavra, crescem.

A expressão dramática vive essencialmente da criatividade. Toda a atividade expressiva é criativa. A expressão dramática desenvolve-se a partir da capacidade de imaginação e do pensamento. A educação pela expressão dramática é uma ferramenta que tem vindo a ser utilizada com enorme sucesso em todo o mundo no alargamento de horizontes de indivíduos de todas as idades e origens socioculturais. Este âmbito educativo visa, ao contrário do que muitos possam pensar, demonstrar que a riqueza do ser humano está na criatividade e na diversidade, aprofundando valores imprescindíveis para a vida em comunidade.

A expressão dramática planeada deve considerar cinco áreas distintas:

- **Imitação;**
- **Mímica;**
- **Jogo dramático;**
- **Dramatização.**

O que é a imitação?

Uma imitação é uma representação simples de coisas, pessoas ou animais, que a criança/jovem executa naturalmente, quase sem sentir necessidade.

O que é a mímica?

A mímica significa imitar ou contar algo, de uma maneira engraçada, utilizando apenas gestos e sem se recorrer ao uso da palavra. A mímica é uma forma de expressão que comporta apenas os gestos e a fisionomia. Existe mímica quando uma história é contada por gestos.

O que é o jogo dramático?

O jogo dramático é um jogo que permite exteriorizar, pelo movimento e pela voz, os seus sentimentos profundos e as suas observações pessoais. Tem por objetivo

aumentar e guiar os seus desejos e as suas possibilidades de expressão. É dramático e não teatral porque exprime-se pela ação apenas para seu prazer e para seu desenvolvimento pessoal, e não para representar uma cena para um público. O jogo dramático é feito de gestos e acompanha-se da palavra apoiando-se numa ação a fim de ser um pequeno divertimento. No jogo dramático a criança/jovem traduz a sua expressão e comunicação pessoal, e não a de um escritor ou autor de uma peça de teatro.

O que é a dramatização?

Dramatização significa algo contado por gestos e palavras, combina-se previamente o desenrolar da ação, e o que cada um faz dentro dela. Na dramatização a criança/jovem exterioriza a personagem que representa, com os seus gestos e ainda as suas emoções. Há a preparação de cenários, de fantoches, de roupas, de iluminação e de som.

A expressão:

Ação de assumir uma vida imaginária realizada pelo ator.

Formas Animadas

Fazer viver um objeto inerte, carregar a matéria de emoções, pôr um lápis a chorar ou dois pedaços de pasta de papel modelada a amarem-se, eis o desafio que é lançado a quem se dedica ao Teatro de Fantoches.

A única condição para que qualquer objeto inerte passe ao estado animado é o movimento. É através do movimento que os fantoches vivem e é pela ausência de movimento que morrem. Movimento expressivo, entenda-se. Que «expressa» algo no sentido teatral: uma emoção, um estado de espírito, um movimento humano, enfim, que conte uma qualquer história.

Quer dizer, uma bola de ping-pong a rolar livremente no chão não é necessariamente um fantoche. Mas passa a sê-lo se, colocada num dedo da nossa mão, a fizermos cantar uma canção.

O teatro de formas animadas, ou teatro de animação, é um género teatral que inclui bonecos, máscaras, objetos, formas ou sombras, representando o homem, o animal ou ideias abstratas.

O termo "Teatro de Formas Animadas", veio diferenciar, na segunda metade do século XX, outras designações mais correntes como "teatro de marionetas", "teatro de fantoches" ou "teatro de bonecos", por apresentar uma definição mais abrangente e um conceito mais preciso, aplicado a uma forma artística que também encontra expressão paralela no cinema, na televisão e - mais atualmente - no ciberespaço. Trata-se de definir um conjunto de técnicas nos quais os recursos visuais inanimados ganham vida através da intervenção de um ou mais atores-manipuladores.

Uma vez animadas, estas matérias inertes passam a representar personagens autónomas, transmitindo conteúdos vitais e conflitos existenciais. Neste caso, podemos incluir acertadamente todo o tipo de bonecos animados (marionetas e fantoches, entre outros), máscaras, sombras e silhuetas, animação de objetos, imagem manipulada, sendo distinguidas destas por trabalhar misturando tais recursos.

Na sua vertente tradicional, as marionetes, mamulengos e algumas manifestações asiáticas, como o teatro de bonecos aquáticos, as Formas Animadas envolvem um património artístico mundial de grande valor, cuja manifestação se encontra em risco de desaparecer. Em seu lugar, novas expressões surgem, utilizando-se das mais diferentes matérias.

Rituais e festas populares são eventos em que recursos animados têm um papel central. Em Portugal, temos exemplos como o do teatro de fantoches conhecido como "Dom Roberto", os "Bonecos do Santo Aleixo" ou as festividades com mascarados em Trás-os-Montes, Lamego e Vale de Ílhavo que, por mais de uma vez, estiveram à beira da extinção. Somente o conhecimento, registo e preservação deste tipo de acervo poderá oferecer às novas gerações bases sólidas para a criação de novos rumos no panorama artístico desta arte.

Torna-se, assim, muito importante valorizar as Formas Animadas, reconhecendo a sua história e traçando o seu futuro.

Fantoches

O **teatro de marionetas** e de **sombras** nasceu enquanto palco de representação do divino, tendo ganho um carácter crescentemente profano ao longo dos séculos. As mais antigas representações recuam ao tempo dos egípcios e das civilizações chinesas e indianas e baseavam-se em textos sagrados.

Durante o **Concílio de Trento** (1546-1563), foram proibidas as representações com marionetas nas igrejas. Expulsos dali, os artistas manipuladores fixaram-se nas suas proximidades, continuando a exhibir o mesmo repertório.

No final desse período, por volta de 1650, o crescimento cultural na Europa difunde a utilização da marioneta de luva, ou fantoche, dando lugar à criação de personagens famosas.

Em **Portugal** nunca existiu qualquer personagem de luva que possa considerar-se representativa da cultura bonecreira nacional. Decisiva nesse sentido foi a influência dos bonecreiros, durante o reinado filipino, incutida através dos chamados 'titereiros' (daí, ainda hoje, em certas zonas fronteiriças do Alentejo, chamar-se títeres ao teatro de robertos).

Já no século XVIII eram vulgares dois tipos de representações: as óperas profanas e os presépios. **Bonifrate** é um nome dado à marioneta tradicional portuguesa desde os tempos medievais, derivando do latim 'bonus frater', ou 'bom irmão', monges de itinerância que transmitiam o conhecimento pelos mosteiros e terras. Devido aos bons conselhos que habitualmente tinham para dar, as pessoas começaram a associar a sua personalidade aos bonecos do teatro tradicional de marionetas, também eles impregnados de simbologia e de conselhos subliminares.

O Fantoche foi, desde há séculos, um dos meios de diversão e sátira mais utilizados. Destinava-se a divertir mais os adultos do que as crianças. Só no séc. XIX é que estes passaram a ser utilizados para divertimento das crianças e jovens através das representações de fábulas e contos, ficando desde então aliados à diversão infantil. Mas, para além disso, este instrumento poderia ser utilizado para educar. Foi assim que o fantoche "ridículo" de outros tempos se transformou num dos mais ricos e motivadores materiais de ensino dos tempos modernos.

As crianças podem representar as peças, contribuindo para o melhoramento da sua capacidade expressiva. Podem também desenvolver as suas capacidades visuais, mentais e manuais.

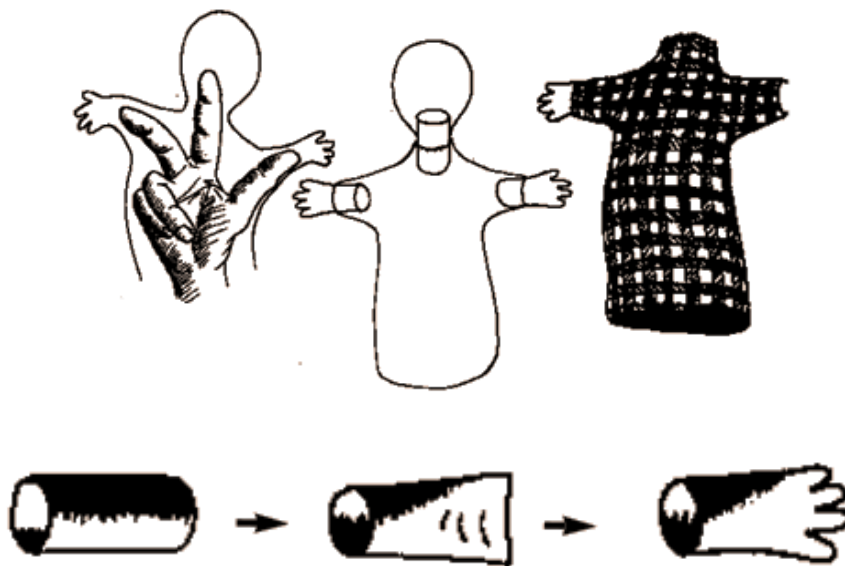
Utilizando os fantoches numa peça de teatro escolar alia-se a funcionalidade à utilidade contribuindo para um maior interesse pela disciplina. Como elemento polivalente, o fantoche é um excelente tema de trabalho para crianças e educadores.

O que é um fantoche?

Um Fantoche é um objeto ou uma forma animada por um ator diante de um público.

Fabrico de fantoches de mão

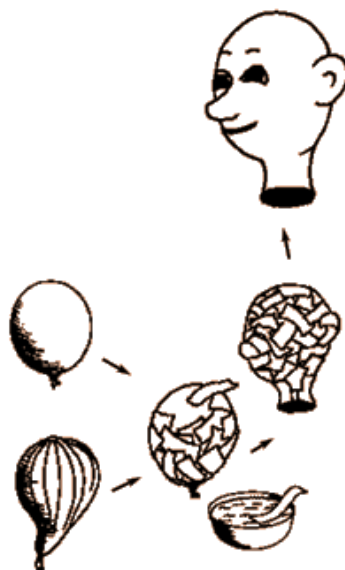
Faça primeiro um molde de jornal. Use a sua mão como um guia para medir os tamanhos mas deixe bastante espaço para que sua mão se movimente dentro do fantoche. Corte e costure dois pedaços de tecido. Se estiver usando uma cabeça, você pode colocar a cabeça diretamente sobre o corpo. Caso contrário, faça um tubo pequeno de papelão para ajudar a prender a cabeça junto ao corpo. Caso contrário, faça um tubo pequeno de papelão para ajudar a prender a cabeça junto ao corpo.



Você pode adicionar as mãos, se quiser. Faça um tubo pequeno de cartolina. Cole um dos lados e corte pelo formato de uma mão.

Como fazer a cabeça

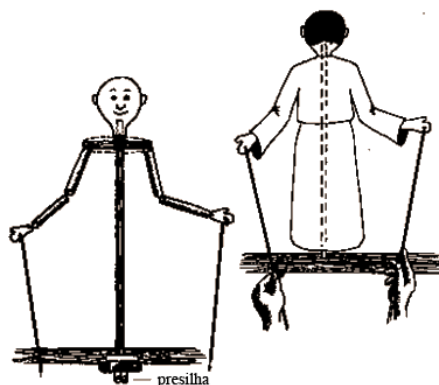
Use um pequeno balão, uma cabaça (corte a extremidade) ou grama prensada para conseguir o formato da cabeça. Faça uma pasta de farinha e água ou use cola de papel. Corte tiras de papel de jornal, passe na pasta e faça o formato da cabeça com várias tiras de papel. Deixe secar e então pinte a cabeça. Faça o cabelo de fios de lã, palha ou pele.



Fantoches de cabos de vassoura

Faça a cabeça da mesma maneira. Fantoches de cabos de madeira podem ser bem maiores do que fantoches de mão. O corpo é feito de dois pedaços de madeira bem presos. Faça os braços de pedaços finos de bambu, tubos de papelão ou jornal enrolado e ligue-os com fio. Pode-se usar também um tubo de pano, costurado no cotovelo. Encha os ombros com espuma, grama seca ou panos velhos. Prenda a cabeça firmemente. Faça roupas para bonecos.

Ao representar, pode ser útil prender um pedaço de madeira atrás do palco. Poderá então prender o boneco com uma presilha ou colocar a extremidade do cabo de vassoura dentro de orifícios feitos previamente para quando o boneco não estiver se movimentando. Assim as suas duas mãos ficam livres para movimentar as mãos do boneco.



Como construir o palco

O palco mais simples é aquele feito apenas com um pedaço de pano preso às cadeiras, árvores ou móveis para esconder os animadores de fantoches. Palcos portáteis de madeira podem ser construídos. Guarde os fantoches em uma caixa ou mala forte para protegê-los.



Teatro de Sombras

O teatro de sombras é uma arte muito antiga, originária da China, de onde se espalhou para o mundo, sendo atualmente praticada regularmente por grupos de mais de 20 países.

O Teatro de Sombras é uma técnica milenar Chinesa muito versátil, que despoleta em quem o vê pela primeira vez, sensações de deslumbramento e encantamento. Este género de teatro de animação estendeu-se à Europa alguns anos mais tarde, deixando quem assiste muito curioso, face ao modo como ele está a ser realizado, sendo encarado por isso mesmo não só com um sorriso aberto, como também com um ar de curiosidade. Para além disto, esta técnica estimula a criatividade natural da criança, promovendo nesta o gosto pelo oposto entre a fantasia e a realidade.

Este tipo de projeção de sombras é uma forma divertida de interligar a leitura de uma história à construção de personagens através do movimento das silhuetas e da própria dramatização (entoação), aplicada a história em si própria.

Nos dias de hoje o teatro de sombras é uma das manifestações artísticas mais populares em diversas regiões do continente asiático.

Material necessário para a realização do teatro de sombras:

- uma fonte luminosa;
- uma tela (ou um lençol bem esticado);
- silhuetas para serem projetadas.

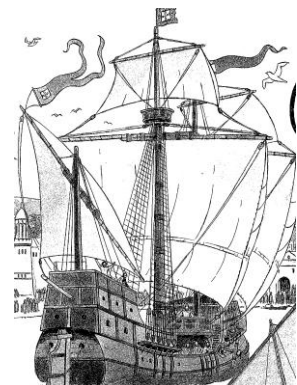
As Máscaras

Uma **máscara** é um acessório utilizado para cobrir o rosto, utilizado para diversos propósitos: lúdicos (como nos bailes de máscaras e no carnaval), religiosos, artísticos ou de natureza prática (máscaras de proteção). A palavra tem, provavelmente, origem no latim *maskus* ou *masca* = "fantasma", ou no árabe *maskharah* = "palhaço",

"homem disfarçado". Muitas vezes tribos africanas usam máscaras em cerimônias de passagem entre a vida e a morte.

Principais funções de uma máscara:

- disfarce;
- símbolo de identificação;
- esconder a sua identidade;
- transfiguração;
- representação de espíritos da natureza, deuses, antepassados, seres sobrenaturais ou rosto de animais;
- participação em rituais (muitas vezes presente, porém sem utilização prática);
- interação com dança ou movimento;
- fundamental nas religiões animalistas;
- mero adereço.



II – O Centro de Memória de Vila do Conde

Apresentação do Centro de Memória de Vila do Conde



Ilustração 1 - Centro de Memória de Vila do Conde. (Fonte: <http://carioca-carioca.blogspot.com/2009/02/centro-de-memoria-de-vila-do-conde.html>)

O Centro de Memória é uma estrutura de vários núcleos constituída por diversos núcleos museológicos, Museu da Alfândega Régia e da Construção Naval/Nau Quinhentista, Museu das Rendas de Bilros e Casa José Régio, estarão reunidas as condições inerentes à boa prática museológica, estando devidamente identificados os espaços sociais, assim como técnicos, nomeadamente, amplas reservas e laboratório de conservação e restauro. Esta estrutura constituída por diversos núcleos museológicos temáticos, dedica-se a diversas vertentes da cultura, economia e estudo social da realidade do concelho.

Os núcleos museológicos são unidades museológicas, dependentes da autarquia, cuja função consiste na recolha, conservação, documentação, estudo e difusão de testemunhos culturais relativos às temáticas a que se encontram ligados. Poderão atuar como centros ativos na sua área de influência com a realização de atividades culturais e educativas.

Tendo por base um conceito historicista a Câmara Municipal de Vila do Conde entendeu definir a Missão do Museu, como o estudo do passado local potenciador de perspectivas futuras; novos conhecimentos e formas de afirmação, nomeadamente ao nível do turismo, da cultura e da economia.

No Centro de Memória funciona o Arquivo Municipal, fundamental para a consciencialização da memória coletiva, mais distante ou mais recente, ligando ainda diferentes valências de serviços disponíveis aos diferentes tipos de público, como os serviços de conservação e restauro, gabinete de investigação, reservas, 5 salas de exposição temporárias, uma exposição permanente, que abrirá em Setembro alusiva à história da cidade de Vila do Conde, uma receção, uma loja, um espaço de internet, arquivo, cafetaria e jardim.

O Centro de Memória expõe elementos deveras marcantes para a compreensão do território que hoje constitui o concelho de Vila do Conde, proporcionando, simultaneamente, à cidade uma abordagem inovadora, onde estarão visitáveis recursos presentes nas mais conceituadas salas expositivas do país.

“Os objetivos do Museu são:

- a. Estudar, salvaguardar e divulgar as coleções que constituem o seu acervo;
- b. Diversificar os públicos do museu;
- c. Estabelecer parcerias com outras instituições, tendo em vista apoiar e colaborar na salvaguarda, estudo e divulgação do património cultural móvel, pertencente a diversas entidades e particulares;
- d. Apoiar, dentro das suas possibilidades, a criação, organização e consolidação de museus públicos ou privados que se encontrem na área concelhia, ajudando a difundir boas práticas inerentes a uma museologia atual e atuante;
- e. Sendo o MVC uma estrutura poli-nucleada, cada um dos seus núcleos tem objetivos específicos, os quais podem ser observados no Plano Museológico do Concelho de Vila do Conde”³.

³ Regulamento Interno do Museu de Vila do Conde

O Museu de Vila do Conde é um serviço dependente da Câmara Municipal de Vila do Conde – CMVC.

• Edifício

O edifício encontra-se localizado no Largo de S. Sebastião, em Vila do Conde, inserido no meio urbano, próximo do hospital e dos bombeiros, o quartel dos bombeiros municipais de Vila do Conde fica a menos de 1 km. Encontra-se a cerca de 1 km das instalações PSP de Vila do Conde.

As vias de comunicação (estradas, auto-estradas, linhas férreas ou outras) podem ter influência na medida em que estas causam trepidação, poluição ou potenciam acidentes.

O Centro de Memória encontra-se a menos de 500 metros da Estação do Metro de Vila do Conde, e uma das suas principais entradas é pela N13, estrada nacional que liga Viana do Castelo ao Porto, por isso estrada com elevado trânsito.

Freguesia		Vila do Conde
Concelho		Vila do Conde
Distrito		Porto
Coordenadas Geográficas WGS84	Longitude	41.357214
	Latitude	-8.742945
Altitude (m)		18

Tabela 1

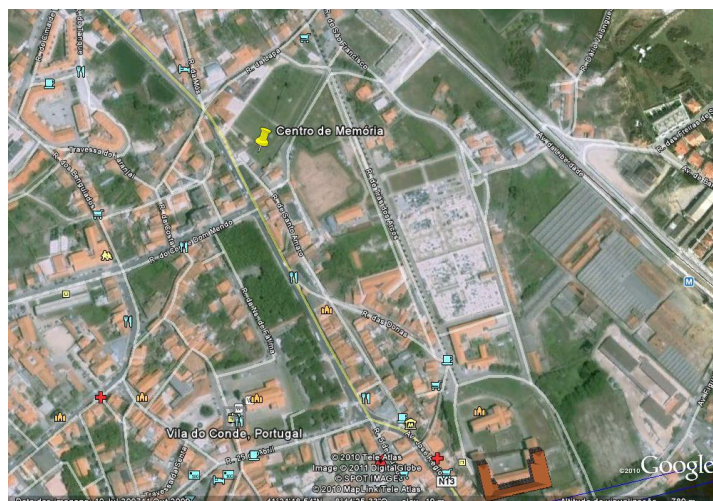


Ilustração 2 - Fotografia de satélite do Museu e área envolvente. (Fonte Google Earth)

• Características Construtivas

O Centro de Memória foi criado para atuar no edifício da Casa de S. Sebastião, resultando de um projeto de reestruturação. A recuperação do antigo solar - agora Centro de Memória - um projeto a cargo do arquiteto Maia Gomes, orçada em sete milhões de euros. O antigo Solar, um imóvel do século XVII, que a autarquia comprou nos anos 70, foi, restaurado e ampliado, duplicando a área coberta. Do lado de fora, ficam sete mil metros quadrados de jardins. O referido imóvel que, desde há um século, significa uma centralidade na cultura deste concelho, primeiro pela mão do teatrólogo Jorge Faria, depois pela intervenção municipal que ali instalou a antiga Biblioteca e parte do Arquivo Municipal, continuará a assumir, de forma inquestionável, lugar de destaque no panorama cultural local, regional e nacional.

• Espaços e Funções

O Centro de Memória possui espaços públicos e espaços de acesso restrito, como por exemplo:

- áreas de exposição;
- áreas de reserva;

- laboratórios ou oficinas de conservação e restauro;
- zonas de circulação;
- zonas de alimentação;
- armazéns.

O Museu de Vila do Conde é composto por diversos núcleos museológicos de temática específica. Cada um dos núcleos apresenta uma Exposição Permanente com um percurso devidamente organizado e assinalado, e com a temática correspondente à sua vocação. Com a colaboração dos vigilantes/rececionistas, os visitantes facilmente poderão tomar contacto com o percurso aconselhado para uma melhor fruição das exposições. De acordo com o estabelecido no regulamento sempre que solicitadas as visitas poderão ser acompanhadas por um guia do museu. Quando são organizadas exposições temporárias estas encontram-se devidamente assinaladas no espaço dos diferentes núcleos. No Núcleo Central, sendo esta uma estrutura que responde às necessidades atuais dos Museus modernos, existem salas especificamente destinadas a exposições temporárias, as quais são da responsabilidade da direção e equipa do museu.

A loja está aberta ao público dentro do horário de abertura do Museu. Os produtos à venda nos diferentes postos são da responsabilidade da Câmara Municipal de Vila do Conde. Pontualmente podem ser aceites produtos à consignação, caso se integrem na filosofia das lojas do museu de Vila do Conde. O Museu dispõe de cafetaria, a qual depende do ponto de vista funcional do serviço de bares da Câmara Municipal de Vila do Conde.



Ilustração 3 - Jardim do Centro de Memória de Vila do Conde. (Fonte: http://endiguizzo.blogspot.com/2009/04/vila-do-conde_20.html)

• Acessos e Circuitos

O Museu de Vila do Conde estará aberto ao público todos os dias entre as 10h00 e as 18h00, exceto à segunda-feira, bem como nos dias, 1 de Janeiro, Dia de Páscoa, 25 de Abril, 1 de Maio, 1 de Novembro, 25 de Dezembro. O horário de abertura ao público está afixado no exterior do Museu. O horário dos Serviços Administrativos é o seguinte: de segunda-feira a sexta-feira, das 9h às 12h30 e das 14h às 17h30. A Biblioteca está aberta nos dias úteis, exceto segunda-feira, entre as 10 e as 18h.

Os horários dos funcionários são estipulados de acordo com as regras da administração pública e adaptados às necessidades e ao funcionamento do Museu, sendo acordados com a direção. O público acede ao museu a partir de duas entradas, uma pela N13, outra pela Rua da Lapa.

O ingresso no Museu de Vila do Conde é pago, exceto aos domingos e feriados de manhã, das 10h00 às 13h00. O valor do ingresso é fixado pelo órgão deliberativo municipal e atualizado anualmente de acordo com a taxa de inflação verificada e homologada relativa ao ano anterior. A tabela com os valores de ingresso no museu e respetivos descontos e isenções é obrigatoriamente afixada na receção do MVC, em local de visibilidade pública. “Durante a visita ao Museu não é permitido:

- a) Entrada de animais dentro do espaço do Museu
- b) Comer e beber nas salas
- c) Correr nos espaços de exposições permanentes ou temporárias
- d) Tocar nas peças
- e) Fumar
- f) Fotografar ou filmar, sem autorização prévia da direção do Museu
- g) Usar telemóvel, quer para manter conversação quer para a tomada de imagens”.⁴

⁴ Regulamento Interno do Museu de Vila do Conde

• Recursos Humanos

Organograma

“Para a gestão e planeamento adequado das tarefas a realizar, é indispensável o museu dispor de pessoal devidamente habilitado, nos termos do diploma regulador específico - Diploma das Carreiras Decreto-Lei 55/2001, Diário da República I Série, nº. 39, de 15 de Fevereiro”⁵.

“A Equipa do museu é constituída por:

a) Direção: O museu tem um(a) diretor(a), nomeado(a) pela Câmara Municipal de Vila do Conde. Compete à direção do museu a superior direção dos diferentes serviços do museu, procurando desse modo assegurar a totalidade das funções museológicas. Compete-lhe também propor o plano anual de atividades do museu e outros instrumentos de gestão, tendo sempre em linha de conta as linhas programáticas superiormente definidas pela tutela.

b) Gabinete de Gestão de coleções: O Gabinete de gestão de coleções assegura a correta salvaguarda das coleções do museu, sendo responsável pela gestão, conservação, inventariação e estudo das peças, bem como pela gestão da biblioteca do Museu. Compete-lhe ainda colaborar na preparação de exposições e edição de instrumentos de trabalho necessários ao museu. Este Gabinete é também responsável por apoiar e colaborar na salvaguarda, estudo e divulgação do património cultural móvel pertencente a particulares, à Igreja ou a outras instituições.

c) Gabinete de Serviço Educativo: O Serviço Educativo é responsável pela estruturação e acompanhamento das diferentes atividades organizadas pelo museu e que exigem o contacto pessoal com os diferentes públicos que visitam a instituição. Compete também a este Gabinete a produção dos conteúdos necessários para a elaboração de instrumentos (por ex., fichas de exploração das coleções) para uma mais eficaz e produtiva divulgação e animação das coleções do museu, bem como a organização de cursos do museu e das visitas guiadas ao museu e centro histórico.

⁵ Sousa, Conceição B. de; Carvalho, Gabriela; Amaral, Joana e Tissot, Matthias (2007) *Plano de Conservação Preventiva: bases orientadoras, normas e procedimentos*. Coleção Temas de Museologia. Lisboa, Instituto dos Museus e da Conservação / Ministério da Cultura, pág.30

d) Gabinete de apoio: Este gabinete colabora com a Direção, e com os Gabinetes de Gestão de Coleções e de Serviço Educativo na elaboração de materiais diversos, como por exemplo apresentações multimédia, composição de folhetos de divulgação e publicações; na organização e gestão das imagens fotográficas; na seleção e aquisição de materiais a adquirir pelo museu.

e) Secretariado: O secretariado do museu apoia os diferentes serviços do museu na gestão da comunicação telefónica e fax, no tratamento, envio e receção de correspondência, bem como na organização da contabilidade do museu e na gestão financeira da loja.

f) Portarias e Serviços de limpeza: A manutenção destes dois serviços depende de serviços autónomos da Câmara Municipal de Vila do Conde, sendo a coordenação efetuada pela direção do Museu e o responsável destes serviços na autarquia”⁶.

• Políticas e Práticas

A política de incorporações do Museu de Vila do Conde consta do regulamento da política de incorporações, produzido segundo a Lei-quadro dos Museus Portugueses. São seguidas as normas de inventário definidas pelo Instituto Português de Museus e constantes das “Normas de Inventário” publicadas pelo IPM: O Inventário é registado em livro manuscrito e em fichas em suporte informático, utilizando-se o programa InArte Plus.

Este serviço é da responsabilidade do Gabinete de Gestão de Coleções do Museu de Vila do Conde. O Museu de Vila do Conde dispõe de um guia de conservação preventiva, onde estão previstas as medidas de ação, e normas de procedimento por parte da equipa do museu e dos utentes da instituição. Os funcionários do museu em geral, mas principalmente os que lidam mais diretamente com as coleções, têm conhecimento das normas e procedimentos de conservação preventiva existentes.

⁶ Regulamento Interno do Museu de Vila do Conde

Nau Quinhentista de Vila do Conde



Ilustração 4 - Nau Quinhentista de Vila do Conde. (Fonte: <http://www.google.com/imgres?q=nau+de+vila+do+conde&hl=pt>)

Vila do Conde detém na sua história e no seu objetivo uma ligação ao Mar, pela energia geográfica e vocação do seu Povo. É um modelo vivo do tributo prestado pelas vilas de Portugal à epopeia dos descobrimentos e expansão marítimos que “deram mundos ao Mundo”.

Vila do Conde viveu um facto histórico e hoje espelha-se nele com orgulho, fundamento da sua identidade. A memória histórica está bem visível na sua configuração urbanística, com evidentes indícios da sua atividade de construção naval e de comércio marítimo, florescente na época das grandes viagens marítimas, como as carreiras da Índia e do Brasil.

Estas razões históricas estão bem reconhecidas e interpretadas pelo seu Município ao levar a cabo, para a zona ribeirinha, onde tradicionalmente e durante séculos, até recentemente, se construíram navios de madeira, um projeto de reabilitação urbana, baseado no culto do mar e da sua história marítima, contendo três polos principais de interesse, a um tempo histórico, arquitetónico e turístico: o “Museu Marítimo de Construção Naval” na antiga Alfândega Régia; o “Centro Documental da Navegação”; e a “Nau Quinhentista”, constituindo esta o motivo mais simbólico daquela identidade secular.

Este último projeto, o da construção de uma réplica de uma nau do séc. XV, de modestas dimensões como eram as primeiras naus da Carreira da Índia, é o mais ligado ao mar.

Trata-se de uma réplica de uma nau típica do princípio do séc. XVI, logo na época mista de descobrimento e expansão, com o fim de preservar o culto do mar, com a consciência do que este representou na consolidação da Nação Portuguesa e do que representa para o seu futuro.

Em 1997 a autarquia vilacondense apresentou a única candidatura portuguesa ao apoio europeu para Projetos-Piloto-Urbanos. O projeto “Viagem à Rosa dos Ventos” foi aprovado, dele fazendo parte (fruto da assessoria do mais importante arquiteto e arqueólogo naval português – Octávio Lixa Filgueiras) a construção da réplica à escala real de uma Nau portuguesa do século XVI, denominada “Vila do Conde”.

Esta réplica pretende evocar a época dos Descobrimentos Portugueses e a relevante participação das gentes de Vila do Conde nessa aventura.

Paralelamente, a nau Vila do Conde disponibiliza informação sobre o período quinhentista, recriando alguns elementos do quotidiano vivido a bordo na chamada Carreira da Índia - a viagem que se realizava anualmente entre Portugal e os portos da Índia, partindo entre os meses de Março e Abril, com regresso previsto 15 meses depois.

Esta tipologia de embarcação surgiu da necessidade de satisfazer a procura de uma maior capacidade de carga do que a conhecida até então nas navegações portuguesas. O comércio das especiarias implicava o transporte de uma carga valiosa, mas volumosa, que requeria espaços adequados para o seu acondicionamento. A estes requisitos respondia a nau, com o seu casco bojudo e ampla capacidade de acomodação.

A nau de três mastros juntamente com a caravela latina foram os tipos de navio mais protagonistas na epopeia de descobrimento marítimo. Outros tipos importantes se desenvolveram com o fenómeno da expansão, como o galeão e a caravela redonda, mas são os dois primeiros os mais simbólicos, com destaque para a nau como expoente do transporte marítimo.

Daí a sua escolha para figurar no polo museológico de Vila do Conde.

Tal réplica tem como objetivo:

1. Figurar a nado, como foco de atracção turística e museológica, no complexo urbanístico cultural acima referido, na margem direita do Rio Ave, exatamente no local onde durante séculos se construíram navios que fizeram a História Marítima do País.
2. Funcionar como local de ambiente histórico para a realização de manifestações culturais, como exposições ou reuniões, além naturalmente de visitas de índole cultural ou turística.

O projeto da construção, tanto sob o aspeto técnico como histórico-arqueológico, é da autoria do contra-almirante Rogério d' Oliveira, engenheiro naval, tendo-se notabilizado como presidente da prestigiada Academia de Marinha de Portugal. A empreitada de construção foi adjudicada aos construtores navais da firma Samuel & Filhos, Lda., sediada em Vila do Conde.

A sua elaboração teve por base a forma dos navios da época, através do estudo e interpretação de fontes histórico-arqueológicas sobre arquitetura naval antiga, com o objetivo de produzir uma réplica tão exata quanto possível, sujeita, todavia, a determinadas e inevitáveis limitações, que se prendem, por exemplo, com a impossibilidade de adquirir alguns materiais com as dimensões e características exatas dos usados na época. Deste modo, o Navio configura uma Nau pequena, com 27,50m de comprimento de fora a fora, correspondente à arqueação aproximada de 200 tonéis. A dimensão dos navios media-se pela capacidade de transporte de tonéis, cuja dimensão média andava por 1m de diâmetro e 1,5 m de altura. Em média o navio levava um embarcado por cada tonel, pelo que é fácil perceber que este navio transportaria cerca de 200 pessoas sendo pois necessária grande disciplina para evitar conflitos que pudessem afetar a segurança de pessoas e bens.

As madeiras utilizadas são na sua maioria de proveniência africana, com utilização também de carvalho, pinho manso e eucalipto, sendo todas rigorosamente selecionadas.

O navio tem a configuração de uma nau típica do início do século XVI, com quilha de 11 rumos (16.896 metros) correspondente a uma arqueação de ordem de 120-150 toneis. O navio tem castelo de proa e castelo de popa, este último constituído por tolda e chapitéu, e terá popa de painel. Abaixo do convés o navio tem uma coberta corrida e abaixo desta o porão.

A mastreação é constituída pelos seguintes mastros:

Gurupés

Traquete

Grande

Mesena

Os mastros são equipados com as seguintes vergas:

Gurupés - vela cevadeira

Traquete - vela traquete

Grande - velas grande e gávea

Mesena - vela latina triangular

Características

Dimensões principais (pg=palmo de goa)

Comprimento de fora-a-fora	27.500 m	(107 ½ pg) (excluindo mastros)
Comprimento da quilha	16.896 m	(11R, 66pg)
Comprimento do convés	23.350 m	(9 ¼ pg)
Boca máxima (forro)	7.680 m	(30 pg)
Boca no convés (forro)	7.470 m	(29 ⅛ pg)
Pontal a meio navio	4.750 m	(18 ½ pg)
Lançamento da proa	5.120 m	(20 pg)
Lançamento da popa	1.330 m	(5 ½ pg)

A Nau Portuguesa

A nau portuguesa do século XVI era um navio redondo de alto bordo, com uma relação de 3:1 entre o comprimento e a largura máxima, três ou quatro cobertas, castelos de popa de três pavimentos e proa de dois, cuja arquitetura se integra perfeitamente no casco; arvorava três mastros, o grande e o traquete com pano redondo, e o da mezena com pano latino. Era um navio de carga por excelência, destinado a percorrer longas distâncias em rotas conhecidas, tirando partido do aparelho pelo conhecimento prévio dos regimes de ventos, mas andava armado com peças de grande calibre.

A nau satisfazia também uma maior necessidade de capacidade de carga do que a conhecida até então nas navegações portuguesas. As viagens para a Índia eram longas, pelo que se transportava grande quantidade de alimentos sólidos e líquidos para o sustento da tripulação, tanto mais que a rota impunha longos períodos de navegação sem ver a costa ou quaisquer pontos de apoio.

Acrescia o fator comercial: o comércio das especiarias implicava o transporte de uma carga valiosa, mas volumosa, que requeria espaços adequados para o seu acondicionamento. A tudo respondia a nau, com o seu casco bojudo, e ampla capacidade de acomodação.

A nau da Índia, como se chamava aos navios que faziam a Rota do Cabo e eram os maiores do seu tempo, destacava-se por dois fatores em relação aos navios seus similares: especial robustez de construção, segundo se pode deduzir de alguns apontamentos esparsos na documentação e pelos remanescentes arqueológicos, e uma superfície vélica superior ao que seria normal.

Tem sido muito discutido o problema do gigantismo destas embarcações. Na verdade sabe-se que as naus de Vasco da Gama teriam até uns 120 tonéis de arqueação (correspondendo à capacidade efetiva de transportar 120 tonéis no espaço abaixo da coberta, porque era assim que se media a arqueação nesta época), e por estes valores, ou um pouco acima, andavam as embarcações similares que navegavam para outros destinos comerciais, no Atlântico, no Mediterrâneo ou nos mares do Norte da Europa. Mas as naus da Índia eram notoriamente maiores, tendo chegado rapidamente aos 400, 500 e 600 tonéis. A maior das naus de Pedro Álvares Cabral,

que partiu para a Índia em 1500, logo depois de Vasco da Gama, já teria 300 tonéis. Mas não devem ter fundamento as notícias que dão conta de naus portuguesas, no século XVI, com 1000 ou mais tonéis, a não ser em casos absolutamente excepcionais. Estes valores aparecem em testemunhos de autores pouco ou nada ligados ao mar ou com conhecimento dos aspetos técnicos da navegação.

Na verdade, quando aparecem os tratados portugueses de arquitetura naval, a partir de 1570, e se multiplicam os documentos técnicos, desde 1590, torna-se patente que nestes documentos, que refletem um conhecimento profundo da arte da construção naval, os valores médios andavam pelos 500 a 600 tonéis para as maiores das naus, mantendo-se pelos inícios do século XVII.

Nesta centúria houve tendência para registar um aumento das tonelagens, chegando (agora sim) aos 900 e 1000 tonéis, atestados em documentos técnicos, apesar destes valores serem mais invulgares que correntes.

Não obstante, é certo que quando se começaram a construir naus com quatro cobertas, estas teriam maior arqueação que as de três. Porém os peritos nunca se entenderam, como se verifica em vários pareceres do segundo quartel de Seiscentos, achando vários deles que as naus de cobertas, mais pequenas e robustas, eram preferíveis.

Visita à Nau

Castelo de Popa

Entramos na Nau pelo Castelo de Popa, ao nível do segundo pavimento, tomando de imediato contacto com um dos principais tripulantes: o Piloto.

O Piloto era um cientista a bordo e tinha a seu cargo os cuidados da navegação e a responsabilidade de levar a Nau a porto seguro, dispondo para o efeito de um roteiro manuscrito, cartas náuticas, tábuas de declinação do sol e uma série de instrumentos de navegação.

Ainda no Castelo de Popa, no mesmo pavimento, encontra-se uma zona coberta chamada chapitéu, reservada aos aposentos de alguns dos elementos mais importantes da tripulação.

A estibordo, (o lado direito do navio quando se está voltado para a proa), encontra-se o aposento do Escrivão. Para além da sua cama, está exposta, sobre uma mesa, alguma documentação, onde registava todas as operações comerciais, por exemplo, as cargas transportadas, os portos de embarque ou os preços praticados nas transações. Do mesmo modo competia-lhe efetuar o registo diário e mensal da distribuição de mantimentos e preparar tudo o que fosse necessário à redação de documentos oficiais como, por exemplo, testamentos, quando tal situação ocorresse. À ré (a parte traseira do navio) apresenta-se o aposento do Capitão. Aqui o escrivão, sentado à mesa, aguarda a conclusão da análise ao seu livro, enquanto o Capitão, de pé, analisa a situação atual, relativamente aos mantimentos, considerando não só o *stock*, como também o respetivo acondicionamento e estado de conservação.

O Capitão era o representante do próprio Rei, sendo a autoridade máxima a bordo, assegurando a lei, a ordem e aplicando a justiça. No último aposento desta zona, a bombordo, (o lado esquerdo do navio quando se está voltado para a proa) surge a Passageira. Embora se diga que à época não seria muito comum a presença de senhoras a bordo, a sua estadia seria aceite se fossem familiares de oficiais, ou então, como neste caso que ilustramos, uma das ‘órfãs d’el Rei’. Estas, tendo em média 14 a 17 anos de idade, iam a caminho da Índia sob a proteção do monarca, para aí constituírem família. No sentido de evitar a bordo possíveis tumultos, viajavam em clausura, sendo-lhes apenas concedida a visita do capelão. No entanto, por vezes, também embarcavam mulheres consideradas de índole duvidosa.

Saindo do chapitéu e subindo as escadas, destaca-se a presença de uma peça de artilharia, de carregar pela culatra (a parte posterior da arma), designada de berço, tendo por objetivo atingir as tripulações inimigas e provocar sérios danos nos mastros e velas do navio a abater, estrategicamente colocado nas amuradas, em parceria com os falconetes e colubrinhas. Aqui ergue-se a Mezena, o mastro mais perto da ré, que armava uma vela triangular – o chamado pano latino.

Convés

Descemos ao Convés, o pavimento a descoberto no centro do navio. Aqui encontra-se o Capelão, figura fundamental para o equilíbrio espiritual e para a elevação da moral entre tripulantes e passageiros, competindo-lhe a celebração de serviços religiosos, ensino da doutrina e o auxílio aos doentes.

A estibordo deparamos com o Bombardeiro, famoso pela sua perícia, sendo responsável pelo desempenho das bocas-de-fogo e fabricação da pólvora, que resultava da trituração de carvão, enxofre e salitre. Estava tecnicamente apto a fundir peças de artilharia. A seu lado, apresenta-se uma peça denominada Camelete, pertencente à categoria dos canhões pedreiros, que dispara projecteis de pedra, cumprindo a dupla função de danificar os navios e dizimar as tripulações dos inimigos.

A presença de diferentes categorias de peças de artilharia naval, justificava-se pelo facto destas embarcações estarem carregadas de mercadorias na torna-viagem, estando por isso sujeitas aos ataques frequentes de piratas e corsários.

Ainda ao nível deste pavimento e mesmo ao centro, pode ver-se a grande Escotilha de Carga, usada para permitir a passagem e o armazenamento dos mantimentos e mercadorias nos pavimentos inferiores, ou seja nas Cobertas, e o Cabrestante, engenho de madeira usado não só para puxar a âncora do fundo, mas, também, para auxiliar nas manobras que exigiam algum esforço, como, por exemplo, baixar uma verga.

Olhando para cima, na direção do mastro grande, surge o Cesto de Gávea, criado essencialmente para dar afastamento aos cabos da nau, revelava o local ideal de vigia, quer para a aproximação de outras embarcações, quer para vigiar presença de sinais de terra, eventuais baixios e outros perigos.

Este trabalho, apesar de fundamental para a segurança do Navio, era visto como algo de penoso para a marinhagem, por significar um turno de 4 horas de exposição às condições atmosféricas e de grande pressão pela responsabilidade que acarretava. Por esse motivo, era recorrente o Capitão atribuir o referido serviço a um marinheiro que tivesse estado envolvido em algum desacato, como forma de punição.

Castelo de Proa

No castelo de proa, (a parte elevada da frente do navio), define-se um espaço coberto a que chamamos a Habita. Aqui podemos ver um dos Grumetes, aprendizes de marinheiro, que seguiam a bordo, geralmente crianças entre os 9 e 16 anos, executando os trabalhos mais pesados e sujos: carregar, limpar, cozinhar e servir os mais velhos, sujeitando-se aos maus-tratos dos marinheiros.

Ao fundo deste espaço são visíveis os Escovéns, duas aberturas, a um e outro lado da proa, por onde passam as amarras e onde se acolhem as hastes das âncoras.

Do pavimento do convés, inclinado a cerca de 35°, parte o mastro do gurupés que armava uma pequena vela chamada de cevadeira que acrescentava impulso ao navio.

O Castelo de Proa é ainda atravessado pelo mastro do traquete que, à semelhança do mastro grande, armava pano redondo, assim chamado porque corresponde a velas de feição quadrangular, que enfunadas pelo vento sugerem uma forma esférica.

Castelo de Popa

Caminhando em direção à ré, encontramos a Tolda, o primeiro pavimento coberto do Castelo de Popa, onde para além da existência de mais aposentos reservados apenas a determinados tripulantes, pode observar-se o Timoneiro no desempenho da sua tarefa. Este permanece em constante alerta, aguardando ordens do piloto sobre a orientação do navio, dadas através de uma pequena escotilha. Neste espaço, também se realizava, diariamente, uma missa, improvisando-se para o efeito um altar amovível.

A estibordo apresentam-se os aposentos destinados ao Boticário e ao Capelão. No primeiro são visíveis um conjunto de frascos e um almofariz utilizados na preparação de mezinhas, óleos, xaropes, decocções, unguentos e emplastros, acondicionados na sua preciosa caixa de madeira, a Botica, para fazer face aos diversos ferimentos e doenças que surgissem no decurso da viagem. Para além das mezinhas e da dieta de caldo de galinha, (quando a havia), clisteres e sangrias eram as restantes terapêuticas adotadas. A doença mais temida era o escorbuto, conhecido como o mal de Luanda,

que apresentava como sintomas os membros e gengivas inchadas. No entanto, as fontes referem ainda o tifo, febres várias e tremores.

O aposento que se segue, pertencia ao Capelão. Aí ele guardava os seus haveres, entre os quais a bíblia, crucifixos, relíquias de santos e muitos outros objetos relacionados com o desempenho das suas funções religiosas a bordo.

Ainda no mesmo pavimento, mas a bombordo, situavam-se os aposentos do Piloto e do Mestre. Em termos expositivos optou-se por utilizar estes espaços para destacar vários exemplares de instrumentos de navegação utilizados no cálculo da latitude pela observação dos astros, nomeadamente o Astrolábio, o Quadrante, o Kamal e a Balestilha. Simultaneamente, era frequente o recurso a outros instrumentos como o Prumo de Mão, usado para medir a altura de água entre o fundo do mar e a quilha do navio, a Ampulheta, usada na medição do tempo e as cartas de marear, instrumentos de trabalho fundamentais na tarefa de traçar as rotas de navegação.

Coberta

Descendo as escadas, entramos na Coberta, pavimento inferior ao convés. Neste espaço, estavam acondicionados os mantimentos, géneros alimentícios, e carga em geral, armazenados em diferentes tipos de recipientes, como tonéis pipas, (equivalentes a meio tonel), contendo água, azeite, vinho, vinagre, carne e peixe sujeito a um dos processos de conservação: secagem ou salga; legumes, frutos secos, farinha, biscoito, (pão cozido pelo menos duas vezes para se manter em melhores condições e por mais tempo); caixas e fardos, com produtos para comercializar, que na torna-viagem regressavam cheias de tecidos, porcelanas e especiarias, onde se destacavam o pau-de-canela, a pimenta e o cravinho.

Era ainda muito frequente encontrar nesta zona alguns animais vivos, trazidos no início da viagem, no sentido de garantir a presença de alimento fresco, o que juntamente com os efeitos do clima e da navegação, bem como as condições físicas do próprio espaço criavam um ambiente pouco saudável que contribuía para o surgimento de várias doenças.

Ainda neste pavimento, à popa, para fazer face a tantos meses de viagem, eram armazenados alguns materiais e ferramentas, tendo em conta as rotinas de manutenção e, simultaneamente, os possíveis danos que podiam ocorrer no decurso da viagem, sobretudo em resultado de tempestades ou ataques de navios inimigos. Para além do armazenamento de cabos utilizados no funcionamento da Nau, que em conjunto constituíam o massame, guardavam um conjunto de peças de madeira suplentes, da família das roldanas, por onde passavam os cabos em uso, que era designado genericamente por poleame. Aqui se acumulava em boa ordem o velame, fossem velas já feitas fosse o pano de linho para a reparação das mesmas. De entre estes panos ganhava importância o que armava no mastro da mezena, pois tratava-se do afamado pano de treu, tecido em Vila do Conde, que pela sua estreiteza e resistência tornava-se ideal para as situações de tempestade no mar.

Neste espaço guardavam-se ainda tábuas, estopa, ferramentas de carpinteiro, de calafate e de tanoeiro, para a manutenção do casco e do vasilhame.

À proa, encontra-se um outro tripulante, o Marinheiro, em posição de descanso. Sendo representativo da classe maioritária a bordo, cabiam-lhe as funções respeitantes à navegação e manobras da Nau sob as ordens do Mestre. Aos sábados, levava a cabo as rezas de Salve-rainha. Não tendo direito a aposentos, ficavam amontoados no convés, uma vez que as cobertas eram espaços muito quentes, húmidos e pouco ventilados, apenas recorrendo como abrigo em caso de intempérie.

Porão

Através da escotilha de carga pode observar-se o porão do navio, espaço concebido para a receção do lastro, peso adicional constituído por materiais diversos, para aumento da estabilidade e segurança da Nau. As peças em exposição na escotilha ilustram o facto de, à saída de Portugal, o lastro ser, muitas vezes, composto de peças de cantaria, sendo muito valiosa pela procura que tinha para a edificação de igrejas, palácios e fortalezas por todo o império português.

A altíssima percentagem de humidade e a falta de arejamento faziam do porão o local mais evitado pela tripulação. Daí que, um dos castigos mais correntes a bordo, fosse a prestação de serviço na zona das bombas.

Vivência a Bordo

Será ainda importante referir que a bordo das Naus não existia casa de banho nem cozinha, e, portanto, as questões relacionadas com a higiene e a alimentação constituíam graves problemas, sendo comum que os duzentos tripulantes e passageiros se aliviassem diretamente a bordo ou em baldes de madeira, réplicas dos quais se encontram espalhados por vários pontos da embarcação, sendo também usados para recolher água do mar nas rotinas de higiene pessoal e de manutenção.

A problemática da inexistência de uma cozinha era resolvida pela improvisação de fogões, normalmente colocados no convés ou na coberta e que, por falta de organização durante a hora das refeições, eram frequentemente responsáveis por focos de incêndio a bordo.

Entre iguais, a lei do mais forte decidia as contendas. As penas eram severas e brutais, mas insuficientes para controlar a tripulação. Certos comportamentos eram taxativamente proibidos, jogar, esconder mulheres a bordo, praguejar, não apenas por serem tidos como aziagos e contra a religião, mas, sobretudo, por resultarem, ordinariamente, em cenas de pancadaria.

Tarefas supérfluas, como lavar o convés, mantinham os homens ocupados e cansados e, libertando tensões, diminuía o número de incidentes. Para soldados e passageiros era, no entanto, difícil encontrar ocupações. Se houvesse padre a bordo, celebrava-se a missa e faziam-se, até, procissões.

Pescava-se, jogavam-se jogos que não fossem de azar, ouvia-se música se alguém a tocasse, os soldados treinavam a pontaria em alvos improvisados e, num espaço disponível, a formatura. Mas, apesar de tudo, e como numa prisão, os homens aborreciam-se e rapidamente se tornavam conflituosos.

Tripulação

As tripulações dos diversos tipos de naus, nos séculos XVI e XVII, podiam ser muito distintas. Tomando o exemplo das grandes naus de carga da Carreira da Índia, os maiores navios da sua época, uma tripulação podia ir até cerca de 200 homens,

embora o mais comum fosse um número em volta dos 120 a 150. A este contingente juntavam-se os soldados, quase sempre a maior parcela, bem como os simples passageiros o que podia totalizar 1000 pessoas a bordo, embora a média devesse rondar os 500.

Qualquer navio obedecia a uma hierarquia que se tornava essencial para o levar a bom porto. No topo dessa hierarquia estava o capitão.

Os capitães eram representantes do armador. As principais funções destes capitães não eram de índole náutica – para tal havia os pilotos – mas sim judiciais, militares e administrativas enquanto comandantes supremos do conjunto da tripulação.

Quem conduzia a nau era o piloto. Competia-lhe delinear o rumo e orientar o navio de forma a alcançar o seu objetivo. Cabia-lhes traçar rotas com a ajuda dos regimentos, das cartas náuticas e da observação astronómica e escrever o diário náutico.

Nem sempre estes homens estavam devidamente preparados para efetuar todas estas operações porque muitos destes conhecimentos eram empíricos, aprendidos não na secretária mas no mar. Juntamente com o piloto devia seguir sempre um sota-piloto, que era um ajudante, geralmente ainda em fase de aprendizagem.

Outro elemento central nesta estrutura era o mestre, também ele coadjuvado por um contramestre. Cuidavam da manobra dentro do navio orientando e comandando tanto marinheiros como grumetes. Neste caso o contramestre estaria numa posição diferente da do sota-piloto; é que aquele (contramestre) não era um aprendiz, mas sim um homem já com alguma experiência. Outra das funções do mestre era cuidar de tudo o que se relacionasse com a carga (mercadorias e abastecimentos) e a sua arrumação a bordo, o que lhe granjeava uma autoridade para além da registada nos documentos legais. As três figuras que descrevemos até agora (capitão, piloto e mestre) eram os responsáveis diretos por quase tudo o que se passava a bordo.

Os postos seguintes eram ocupados por uma série de homens do mar que se dividiam por atividades e funções bem distintas. Havia geralmente um guardião, responsável mais direto e próximo dos grumetes. Entre os ofícios mais técnicos seguiam a bordo carpinteiros, calafates e tanoeiros que tinham a seu cargo os tonéis e pipas com os diversos abastecimentos (água, vinho, azeite, biscoito, etc.).

Com funções não ligadas especificamente ao mar, seguiam o meirinho ou alcaide (oficial de justiça), o capelão e o escrivão. Havia, também, um ou vários despenseiros que se encarregavam de velar sobre o bom acondicionamento e conservação dos abastecimentos da guarnição.

Embora a sua presença não fosse tão regular podiam seguir outros oficiais. Era o caso do boticário que administrava a farmácia de bordo, bem como o do cirurgião ou médico. Em vez dele ia geralmente um barbeiro que prestava os primeiros socorros.

Depois dos oficiais vinham os marinheiros (encarregues das manobras na nau sob as ordens do mestre), os grumetes (também sob as ordens do mestre, mas com um intermediário: o guardião) que executavam os trabalhos mais duros e por fim os pajens, geralmente crianças que tinham por função servir de mensageiros dentro do navio e transmitir as ordens dadas pelos capitães e oficiais. De entre os marinheiros havia dois que se podiam destacar por lhes competir cuidar das velas e cordame recebendo o nome de estrinqueiros ou trinqueros.

À parte desta estrutura havia uma outra: a dos homens encarregues da artilharia, e que era comandada pelo condestável. Tinha sob as suas ordens os bombardeiros respondendo o primeiro apenas perante o capitão.

Esta estrutura é a mais complexa que se pode encontrar nas naus portuguesas. Nos casos de navios mais pequenos havia muitas destas funções que não estavam presentes ou que se fundiam.

Os mestres podiam ser os capitães e pilotos, assim como a presença de capelães, meirinhos, escrivães, boticários ou barbeiros só era habitual nas naus de grande porte. Nestes casos era geralmente o mestre que ganhava peso na hierarquia sendo mesmo, muitas vezes, o seu elemento de topo. As mais pequenas podiam levar dois oficiais (mestre e ajudante) e cinco ou dez marinheiros. Por este exemplo constata-se como podia ser variado o número e funções das tripulações.

Capitão

Trata-se do responsável máximo a bordo, zelando, inclusivamente, pela manutenção da ordem e justiça, atribuindo penas de prisão e castigos corporais.

Piloto

Tinha a seu cargo os cuidados da navegação, tendo a responsabilidade de levar a Nau a porto seguro, dispondo para o efeito de um roteiro manuscrito, carta náutica, tábuas de declinação do sol, e uma série de instrumentos de navegação.

Escrivão

Responsável pelos assentos, em livro próprio, relativos à atividade mercantil, nomeadamente, a qualidade e quantidade das cargas transportadas. Tinha em sua posse as chaves das escotilhas.

Capelão

Figura deveras importante para o equilíbrio espiritual e mental dos tripulantes e passageiros. De entre as várias funções desempenhadas, destacam-se missas, sermões, confissões, ladainhas, ensino da doutrina, auxílio aos doentes, etc.

Boticário

Era com a sua preciosa caixa de madeira, denominada botica, repleta de xaropes e toda uma série de mezinhas, que fazia frente profilática às inúmeras doenças surgidas no decurso da viagem.

Timoneiro

Fazendo parte da marinhagem, tinha por responsabilidade governar a Nau, recebendo para o efeito as indicações dadas pelo Piloto.

Marinheiro

Fazendo parte da classe representativa do maior contingente de homens a bordo, cabia-lhe as funções respeitantes à navegação e manobra da Nau. Curiosamente, e aos sábados, levava a cabo as rezas de Salve-rainha.

Grumete

De tenra idade, assumia os trabalhos mais pesados, sujeitando-se aos maus-tratos dos Marinheiros.

Bombardeiro

Responsável pelo desempenho das peças de artilharia e fabricação da pólvora, a saber: trituração de carvão, enxofre e salitre. Inclusive e, pontualmente, estava apto a fundir peças de artilharia.

Passageira

Moça, órfã, sob a proteção do monarca, pertencendo a um grupo de moças identificadas por “órfãs d’el rei”, que tinham por objetivo a constituição de famílias na Índia.

A descoberta do caminho marítimo para a Índia

A nau era um navio mais possante do que a caravela. A armada que realizou a primeira viagem marítima à Índia era formada por três naus, *S. Rafael*, *S. Gabriel*, *Bérrio*, e por uma pequena caravela com mantimentos. As naus, com dois castelos, um à popa, e outro à proa, levavam mais tripulação e dispunham de maior número de peças de artilharia. Dos três mastros, apenas um armava uma vela latina. Os outros dois empregavam o clássico “pano redondo” que permitia ao navio apanhar mais vento e singrar melhor. Por todas estas vantagens, a nau era um tipo de barco mais poderoso e mais eficiente do que a caravela.

Ao optar-se, na primeira viagem à Índia, por embarcações deste tipo (barcos de transporte e de guerra) pensava-se, com certeza, nas dificuldades de ordem militar que poderiam vir a surgir no Oriente.

A frota deixou o Restelo em 1497. D. Manuel escolheu Vasco da Gama, de uma família da pequena nobreza, para chefiar a expedição. Seguiam com ele seu irmão Paulo da Gama, no comando da *S. Gabriel* e Nicolau Coelho, no comando da *Bérrio*.

A armada deixou o Restelo a 8 de Julho de 1497 e dirigiu-se a Cabo Verde, onde fez escala. Afastando-se depois da costa africana para fugir aos ventos contrários, deve ter dado uma larga volta no Atlântico sul, durante cerca de três meses.

No início de Novembro tocou no sul do continente africano, ainda na costa ocidental, numa angra que ficou conhecida por baía de Santa Helena.

Dobrado o cabo da Boa Esperança, entrou no Oceano Índico e atingiu, no dia 25 de Dezembro, a região que ficou com o nome de Terra do Natal.

Tocaram os navegadores em seguida na costa de Moçambique e em Mombaça onde tiveram de se defender dos indígenas. Entraram depois em Melinde, a 14 de Abril de 1498, onde lhes foi cedido um hábil piloto muçulmano que os conduziu diretamente a Calecut, onde fundearam a 20 de Maio de 1498.



Ilustração 5 - Nau S. Rafael

III – A função educativa dos museus

A função educativa nos museus

“Durante muito tempo, os museus defendiam os valores eruditos, a investigação e a coleção à custa das necessidades do museu”.⁷

Nos inícios da centena de oitocentos os novos museus criam uma forma dos governos de então comprovarem o seu domínio no mundo e, por isso, mostram os espólios das conquistas imperiais, verdadeiros tesouros.

Na segunda metade do século XIX, com o desenvolvimento industrial, o êxodo rural e outras condicionantes sociais e económicas, o governo toma comprometimento do bem-estar dos cidadãos. Os museus como instituições públicas adotam a mesma linha de desenvolvimento e transformam-se agentes educacionais da população.

Ao longo deste trajeto, as escolas públicas delineiam um caminho semelhante ao dos museus. Ambos são parte integrante de um sistema de educação pública para as massas.

Segundo Hooper - Greenhill, durante o século XX, a educação constituiu uma função primária do museu. O museu ideal era entendido como uma escola avançada de auto instrução e um espaço onde os professores iam naturalmente, para basearem os seus currículos.⁸

Contudo, cedo as escolas e os seus profissionais começam a incrementar uma organização mais complexa, fomentando a discussão pública sobre a função e importância da escola.

No final do século XX, as escolas já tinham ocultado os museus da função educacional da sociedade.

⁷ Hooper - Greenhill, Eilean (1998) *Los museos e sus visitantes*, Gijón, Ediciones Trea, S.L., p.23

⁸ Hooper - Greenhill, Eilean (1991) *Museum and Gallery Education*, Leicester, Leicester University Press, p. 1-13.

Nas últimas décadas, a função educacional dos museus tem vindo a obter um maior significado devido, em parte, à pressão que os museus estão sujeitos para fundamentar a sua própria existência.

Para se ter uma ideia da importância da missão educativa do museu, o Louvre, por exemplo, em 1880 foi o primeiro a criar um serviço educativo permanente. Em 1914 e 1918, a direção do Victoria and Albert Museum, de Londres, a partir de atividades dirigidas e pensadas para os estudantes, inaugura o que se poderia chamar de “pedagogia ativa” no âmbito dos museus.

Atualmente a maior inquietação de alguns museus reside não só na coleção em si, mas também na preocupação de ajustar ambos os aspetos com os valores educativos que se vão centralizar nos objetos da coleção.

Como podem as obras de arte, os objetos de outras civilizações, chegarem até nós, se não for através da comunicação que o museu tem que estabelecer entre os objetos e o público? Sendo assim o museu tem uma nova função, não só a de guardar, conservar, investigar, colecionar objetos, mas também a de criar um espaço onde o visitante, ao mesmo tempo que usufrui ao contemplar a coleção igualmente aprende. Assim sendo, atualmente, o museu é um espaço educativo, onde os públicos têm um papel primordial, conferindo sentido aos objetos expostos.

São vários os autores que se vão empenhando na adoção de um novo conceito de museu, de onde sobressai a sua função educativa, que se pretende que seja ativa, dinâmica e atualizada, moldando-se à satisfação dos seus públicos. Tal como refere George Hein, há uma necessidade do visitante assumir um papel ativo na produção do conhecimento, e cabe ao museu a criação de ambientes propícios que estimulem e propiciem essas aprendizagens, fazendo com que o visitante se sinta confortável.

“A educação no museu é um elemento demasiado importante para deixa-lo só nas mãos dos responsáveis pela área educativa. Tem que implicar todas as pessoas que trabalham no museu...a política do museu deve ser uma política educativa...a educação é a componente chave da razão de ser dos museus”.⁹

⁹ Hooper - Greenhill, Eilean (1998) *Los museos e sus visitantes*, Gijón, Ediciones Trea, S.L., p.25

Podemos imputar ao museu a função de agente de recursos educativos com um potencial didático. O museu tornou-se um local onde passou a ser possível aprender, conhecer pessoas, participar em atividades, entre outros.

“Uma vez mais, o museu está a converter-se na universidade do povo, nas suas aulas, apesar de uma nova interpretação da educação, que hoje é entendida como contínua e permanente ao longo de toda a vida”.¹⁰

O museu é sem dúvida um instrumento poderoso na aprendizagem do aluno. Quando este participa nas diversas atividades do museu, poderá vivenciar um maior número de aprendizagens e experiências.

A planificação de programas específicos para grupos organizados tem vindo a aumentar consideravelmente, tornando mais evidente e estreita a relação entre o papel educativo dos museus e a formação cultural de cada indivíduo.

Para que o trabalho resulte entre o museu e a escola é necessário que o pessoal quer das escolas quer do museu se sinta preparado e entusiasmado para trabalhar em conjunto. Para que o resultado deste trabalho em conjunto seja positivo e os objetivos alcançados é preciso que ambas as instituições trabalhem em conjunto e apresentem os seus projetos uns aos outros, para discutirem o planeamento das atividades educativas dos museus, que estará ao serviço da escola. É muito importante a participação dos docentes na elaboração das atividades, pois são eles que melhor conhecem este público.

O público escolar é um dos grupos ao qual se dá mais importância. O número elevado de visitantes procedentes das escolas, o aumento da escolaridade obrigatória, o crescimento da utilidade do museu no cenário educativo, e a crescente busca de graus elevados de educação, conduzem a uma relação cada vez mais próxima entre o museu e a escola.

“A construção de formas de cooperação entre a escola e o museu ajudando cada uma das instituições a sair do seu próprio isolamento em relação ao mundo que lhe é exterior, abalando-se mutuamente nas suas resistências mais tradicionais, é um caminho vantajoso. Este tipo de colaboração contribuirá igualmente para o reforço de

¹⁰ Hooper - Greenhill, Eilean (1998) *Los museos e sus visitantes*, Gijón, Ediciones Trea, S.L., p.10

um sentido comum que lhes permita enfrentar, adaptar e desafiar, sugerindo novas configurações, os novos fenómenos sociais e culturais ligados à produção e consumo de formas complementares de conhecimento”¹¹.

A edificação de formas de cooperação entre a escola e o museu auxiliando cada uma das instituições a sair do seu isolamento em relação ao mundo que lhe é exterior, cedendo reciprocamente nas suas defesas mais tradicionais, é um vantajoso caminho. Esta cooperação ajudará também para o reforço de uma estratégia comum que lhes permita enfrentar os novos desafios sociais e do conhecimento.

“É, contudo, importante não esquecer que é comum a estas duas instituições o facto de favorecerem formas de sociabilização específicas que se situam num campo que se estende muito para além da transmissão de matérias de um emissor a um recetor, e que não são substituíveis por nenhum ambiente comunicacional alternativo. É essa possibilidade de partilha *in loco* que deverá ser explorada numa relação da escola, ou do museu, com a comunidade e com outros ambientes, mais ou menos institucionais, onde esta se reveja e esteja de algum modo presente.”¹²

Tem sido preocupação dos museus, para se libertarem da imagem que deles se foi construindo, de instituições de grande tédio e cansaço, mas também para melhor aproveitarem as motivações daqueles que os procuram, a de apresentarem atividades envoltas num ambiente de onde não são banidos os aspetos lúdicos e de entretenimento. Assim, o museu pode ser um lugar divertido, onde a educação e diversão não têm de ser realidades separadas.

O museu é um espaço ativo e construtivo que proporciona experiências educativas e de aprendizagem ao visitante. Esta aprendizagem ocorre a partir do momento em que estar no museu não é uma mera visita, mas antes uma experiência educativa.

Os museus atuais assumem uma postura inovadora, rompendo definitivamente com a imagem transmitida no passado. Assim, surgem novas tendências no campo da pedagogia, visando a comunidade educativa e a educação permanente a partir do contacto direto ou online com os objetos expostos, o que pode proporcionar o aumento

¹¹ Faria, Margarida Lima (2000) *Educação - Museus - Educação*, Lisboa, Instituto de Inovação Educacional, p. 1-2.

¹² Faria, Margarida Lima (2000) *Educação - Museus - Educação*, Lisboa, Instituto de Inovação Educacional, p. 2.

do número de visitantes e de experiências, ao mesmo tempo que pode influenciar o público a apresentar questões sobre as atividades do museu. A par disso, o público poderia ser despertado para a crítica dirigida ao museu. Assim, a instituição museológica está em condições de fazer a sua autoavaliação sobre a sua gestão, e sobretudo ponderar medidas a serem tomadas no futuro.

O museu é um lugar especial, um lugar diferente, demarcado e separado da vida quotidiana. É um lugar de tesouros, espaço que nos leva a reconstruir, a imaginar e a construir novas visões do mundo, narrações da vida, discursos sobre o passado.

Este espaço delimitado é procurado por pessoas como lugar de visita, um lugar público que não pertence a ninguém, por ser património de todos.

Da comunicação à aprendizagem em Museus

Um museu tem como missão comunicar e educar, por isso deve entender que neste contexto não há lugar para uma educação escolar formal. Um museu representa um âmbito de educação não formal e informal, onde se devem utilizar estratégias lúdico-pedagógicas que foquem variadíssimos aspetos da vida, alertando para problemáticas pertinentes e para a importância do alargamento de horizontes face ao mundo, através do contacto com a cultura e a arte.

A forma como se comunica e se educa nestes espaços deve, por isso, revestir-se de contornos próprios que têm sido, desde há muito, motivo de análise e de reflexão para muitos investigadores.

A comunicação é um processo de transmissão de uma ideia ou pensamento, uma relação em que as ações, pensamentos, sentimentos e intenções de uma pessoa desencadeiam uma resposta noutra; e ainda como um processo de transmissão de informação entre dois ou mais indivíduos ou organizações.

O processo comunicativo não funciona como uma imposição, mas sim de uma espécie de negociação, sendo o próprio visitante a fazer as suas próprias conexões,

relacionando os novos conhecimentos com os conhecimentos previamente existentes, como refere Hooper – Greenhill.

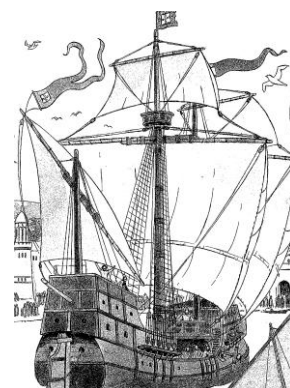
O museu tradicional não consegue difundir todo o seu valor através da visita, fechado sobre si próprio e inquietado, principalmente com a coleção e defesa de objetos, não consegue cumprir a sua função mais enriquecedora e elementar: comunicar com o público.

Num museu a comunicação é, por excelência, um meio e um objetivo, já que as atividades promovidas pretendem passar mensagens e o seu sucesso depende da sua qualidade e da forma como são comunicadas e entendidas.

A comunicação num espaço cultural não é apenas interpessoal, o espaço e as obras também comunicam. Por seu turno, os públicos não são seres alheados de informação, transportam uma bagagem pessoal que influi no modo como entendem o que lhes pretendemos transmitir. Assim, o que se pretende é o envolvimento dos públicos de forma interativa.

Os espaços culturais devem ser lugares que ofereçam a oportunidade de ver, tocar, ouvir e ter uma interação emocional, intelectual com o que está no local, criando um ambiente interativo, onde se explique o que não é claro, se ajude a refletir e se encoraje á transformação.

O aspeto pedagógico destes espaços deve ser aliado a uma forte componente lúdica para que quem os visitam sinta prazer e deseje voltar.



IV – Projeto: Metodologia e Descrição

No presente capítulo abordo a metodologia utilizada ao longo do projeto. De setembro de 2011 a outubro de 2012 decorreram reuniões com os diversos técnicos do Museu de Vila do Conde, de forma a definirem-se estratégias que possibilitassem abordar o tema, de que forma estas poderiam ser mais significativas e ter mais impacto junto do público escolar. As ideias foram surgindo em sintonia, num diálogo entre todos os intervenientes.

Ao longo do presente documento fomos utilizando diversas técnicas com o objetivo de recolher, cruzar e analisar, com mais eficácia, as informações contidas nos dados recolhidos. Assim, utilizámos a pesquisa bibliográfica, que permitiu uma primeira aproximação ao tema, bem como auxiliar na construção de um corpus teórico, onde foi iniciado um percurso de autoreflexão e de construção do nosso próprio entendimento. Esta técnica acompanhou todo o trabalho, dada a sua importância quer na contextualização teórica inicial, quer na justificação de algumas conclusões. Utilizou-se ainda a observação, igualmente uma técnica que se revelou fundamental.

Podemos definir observar como a capacidade de selecionar a informação mais importante, através dos órgãos sensoriais e com recurso à teoria e à metodologia científica, a fim de poder descrever, interpretar e agir sobre a realidade em questão.

Queremos, contudo, salvaguardar a importância da observação não se esgotar na descrição do ambiente, devendo explorar e espelhar os significados do observado em interpretações mais aprofundadas do real.

As conversas informais são, por seu lado, o reflexo de um diálogo não planeado, através do qual conseguimos obter informações acerca de questões que, de outra forma, seriam impossíveis de considerar.

Descrição do Projeto

A intenção deste trabalho é principalmente fazer destacar a importância da função educativa do museu inserindo aqui o papel fundamental dos serviços educativos. Os objetivos destes serviços são, então, pôr em contacto ou estabelecer uma relação forte com o público. Mas, para que tal se concretize, é necessário um estudo, conhecimento e investigação de quem é o público, potenciar a missão educativa, dinamizar e projetar o museu no resto da sociedade.

Assim, neste trabalho houve a preocupação de contemplar os seguintes aspetos:

- Os objetivos da atividade a desenvolver, centrados na população-alvo e nas suas características, procurando extrair todas as potencialidades educativas que o museu oferece;
- A população-alvo atingida;
- Os temas trabalhados, selecionados em função do público a que se dirige o projeto e das suas coleções;
- As estratégias e os recursos utilizados, a sua participação ativa e criativa, procurando diversificar e inovar.

A proposta de estágio contempla a criação de uma atividade de expressão dramática, de serviço educativo e a sua aplicabilidade. Esta atividade foi pensada, em conjunto com os diversos técnicos do museu, e é dirigida para o público pré-escolar, escolas do 1º e 2º ciclos do ensino básico e ATL's.

Para aproveitar a minha experiência em atividades de expressão dramática, ficou definido que iríamos organizar um teatro de papel, para ser apresentado pelas guias do museu ao público escolar em dias de chuva.

Este teatro representaria a vida a bordo de uma Nau do Século XVI.

Seria da minha responsabilidade a elaboração da peça de teatro a apresentar, seleção das imagens do cenário e dos fantoches.

Execução do projeto

Cenário: Imagem Nau do Século XVI, imprimida a cores.

Material: K-Line

Medidas: 2 metros de altura

Fantoches de Papel: Imagens dos tripulantes, imprimidas em papel ou desenhadas e pintadas em cartolina branca, com o tamanho de 30 cm e suportadas por arame ou paus de espetada.

Peça de teatro: A viagem de Henrique

Cenário



Ilustração 6 - Maquete do cenário (Créditos de autor)



Ilustração 7 - Maquete do cenário (Créditos de autor)

Fantoches de Papel

Grumete



Ilustração 8 – Fantoches (Créditos de autor)

Bombardeiro



Ilustração 9 – Fantoches (Créditos de autor)

Capitão



Ilustração 10 – Fantoches (Créditos de autor)
autor)

Piloto



Ilustração 11 – Fantoches (Créditos de

Escrivão



Ilustração 12 – Fantoques (Créditos de autor)

Capelão



Ilustração 13 – Fantoques (Créditos de autor)

Boticário



Ilustração 14 – Fantoques (Créditos de autor)

Timoneiro



Ilustração 15 – Fantoques (Créditos de autor)

Marinheiro



Ilustração 16 – Fantoques (Créditos de autor)

Peça de teatro

A viagem de Henrique

Personagens:

Grumete

Bombardeiro

Capitão

Piloto

Escrivão

Capelão

Boticário

Timoneiro

Marinheiro

Cenário - Uma nau quinhentista

Música inicial - Vangelis - “Conquest of Paradise” (1492)

Portugal parece pequeno quando olhamos para o mapa da Europa. Parece, mas não é. Portugal começou por ser pequeno, sim, como todos nós, quando nascemos. Depois, cresceu, alargou, fez-se gente. E, quando viu que já não cabia no seu cantinho da Europa, alongou a vista pelo mar desconhecido, pelo mar misterioso, e resolveu meter-se por ele dentro, em naus, caravelas e galeões.

No ano de 1524 a armada de Vasco da Gama partiu com destino à Índia. As naus iam carregadas com mercadorias, mantimentos e passageiros. Pretendiam trocar essas mercadorias por especiarias (pimenta, canela, cravo, gengibre, noz moscada) e muitas pedras preciosas. As condições de vida a bordo das naus, mais concretamente as condições de higiene, alimentação, trabalho, bem como as funções de cada tripulante, não eram as melhores. Mas os grandes feitos nunca se realizam sem dores. Todos os povos têm a sua aventura, que os desafia mas, ao mesmo tempo, os conforta. A dos Portugueses tem o mar por teatro. Para nós Portugueses, o mar, aproxima-nos, como traço de união. O mar é Português.

Cena I – Henrique (um grumete)

Som (mulheres e crianças a chorar)

Henrique – (aparte) Ouve-se o choro das mulheres no cais! Temem pela nossa sorte. Todos sentem o terror do mar tenebroso. É a minha primeira viagem à Índia e mal posso esperar por ver essa terra encantadora de que tantos falam. A Índia – pensava ele – o sonho de tantos, o objetivo de tantos esforços, a glória, esperava por ele!

Cena II – Todas as personagens em cena

Capitão – Companheiros, estamos no final de março. Esta é a altura ideal para iniciarmos a nossa viagem. Apanharemos a monção grande, esse vento que nos ajudará a navegar mais facilmente para onde queremos. É muito importante a colaboração de todos. Há coisas que não podemos deixar ao acaso, senão pagaremos com as nossas vidas. Por isso, tomem atenção: a água doce e os mantimentos que iremos utilizar durante a viagem devem ser mantidos o mais longe possível da humidade e do calor. Só assim se poderão manter em bom estado, durante mais tempo. Também é preciso colocar pedras no fundo do navio, no porão, para conseguirmos o equilíbrio necessário e navegarmos com maior segurança. Temos ainda de estar preparados para o ataque dos piratas e dos corsários, por isso, é preciso armazenar com muito cuidado as balas de canhão e a pólvora. O esforço é grande! Vamos ao trabalho!

Narrador – A névoa caía sobre a água espessamente. A terra já não se via mas ouvia-se trágica a arrebentação do mar.

Som (ondas do mar)

Cena III – Henrique

Narrador – Depois de todos os preparativos, a armada onde seguia Henrique partiu rumo à Índia. Seguiam numa nau, um navio de carga por excelência, destinado a percorrer longas distâncias em rotas conhecidas. A viagem duraria vários meses e,

em cada embarcação, havia sempre muito que fazer. Cada um tinha a sua função bem definida e o ideal seria exercê-la da melhor forma.

Henrique – Não paro todo o dia, desde que o sol nasce até que se põe ando por toda a nau a lavar o convés. Esta é a minha responsabilidade. Mas vou espreitar o que os outros andam a fazer. Vou para a popa, junto ao piloto. É ele que orienta a nau.

Cena IV – Henrique e o Piloto

Henrique – Para que servem estes mapas? E que instrumentos são estes?

Piloto (com orgulho e muita paciência) - Ó rapaz, sem estes mapas nunca saberíamos por onde seguir. Estes instrumentos chamam-se bússolas e são fundamentais para nos orientarmos ao longo da viagem.

Henrique (deslumbrado com a responsabilidade do piloto) – Sem ti, esta viagem nunca poderia acontecer. Tens uma função muito, muito importante!!

Piloto – Obrigado, mas agora tenho de voltar ao trabalho. Vou escrever o diário de bordo...

Henrique – Diário de bordo? O que é isso? (segue o Piloto, homem de rara energia, com vibrante entusiasmo)

Piloto – O diário de bordo é onde se regista tudo o que se passa ao longo da viagem. É como se fosse a história de cada viagem que fazemos. Vá, agora deixa-me em paz!!

Cena IV – Henrique, marinheiro, timoneiro e bombardeiro

Henrique - (aparte) Este despachou-me. Vamos lá ver o que fazem o marinheiro, o timoneiro e o bombardeiro. Estão ali em reunião. Vou ter com eles.

Henrique – Qual de vocês é o mais importante na nau?

Todos – Sou eu, claro!!

Timoneiro – Ora, ora! O mais importante sou eu, porque governo a nau, após ouvir as indicações do piloto.

Marinheiro – Mas sem mim a nau não se movia! Sou eu que iço, manobro e recolho as velas.

Bombardeiro – (toma nas mãos o seu martelo, com habilidade e destreza, com ardor e precisão) Ah, mas sem mim não há segurança na nau, porque sou eu que fabrico a pólvora e verifico se as peças de artilharia estão a funcionar, caso haja um ataque dos piratas ou dos corsários.

Henrique – Pelo que ouço, são todos muito importantes!

Todos (o Timoneiro, o Marinheiro e o Bombardeiro) – Vai-te lá embora, rapaz!! (E com um pontapé no rabo do coitado do grumete despacharam-no para bem longe).

Som (aiiii)

Cena VI – Capelão, Escrivão, Boticário

Narrador – Domingo, após a missa dominical, celebrada pelo Capelão na tolda, enquanto a tripulação se divertia a pescar, outros jogavam jogos. Ouvia-se uma música de fundo tocada por um dos marinheiros.

Som (música da época)

Escrivão – O sermão de hoje foi muito bonito, senhor.

Capelão – Tenho o dever moral e espiritual de ajudar esta tripulação nesta sua travessia. O meu gosto pela catequese das gentes não diminui. Como um verdadeiro apóstolo de Cristo quero levar, aos quatro cantos do mundo, a cruz de Cristo, a sua doutrina de paz e perdão.

Escrivão – Já a mim, cabe-me assentar, nos meus livros, tudo o que diz respeito à atividade mercantil. Sou eu que registo todas as cargas que transportamos.

Capelão – Tenha fé, caro escrivão. É função que o império Português vos confia, para a defenderes dia a dia, com alma, com orgulho, com nobreza. Servir a pátria é louvar a Deus. A minha missão, às vezes, também é dura. Agora tenho de ir prestar auxílio ao pobre grumete que se encontra doente. Acompanha-me, senhor Boticário?

Boticário – Claro, senhor Capelão!

Cena VII – Capelão, Henrique, Boticário

Capelão – Meu filho, como te sentes?

Henrique – Oh, estou tão mal da minha barriga senhor capelão! E o papel higiénico ainda não foi inventado! O cabo com a ponta desfiada que está atado na popa da nau é usado por todos, e todos se aliviam aonde calha!!

Boticário – Vá lá, deixa-te de lamúrias. Toma este xarope, vai ajudar-te a ficar bom.

Narrador – Henrique tomou a mezinha do sr. Boticário e na sua loucura imaginou o gigante Adamastor. Mal sabia ele que uma tempestade se formava.

“Debalde o alto pregão, na fúria extrema,

Afronta as naus ensurdecendo os ares;

A frota avança, entre orações, suprema,

Dobrando o Cabo, desafiando os mares!”

Música - Lenita Gentil – “Eles foram tão longe” (1982)

Cena VIII – Capitão, Piloto

Vendo a tempestade crescer, temerosa, o Piloto foi falar com o Capitão.

Piloto – Senhor, os nossos navios são fracos, parece-me que devíamos arribar a terra e correr (ir junto à) a costa. Cai tanta água, que entra por todo o lado, e a nossa gente

começa a adoecer dos grandes trabalhos e de escorbuto, esse mal terrível, porque não comem vegetais frescos, que não os há. Os biscoitos, carne e peixe secos já apodreceram há muito. Os homens caem que nem tordos. Estamos perdidos!

Capitão – (com palavras fortes). Para trás não torno, mesmo que visse cem mortes, pois assim o prometi a Deus nosso Senhor. Lembrai-vos que já dobramos o cabo das tormentas, estamos perto da Índia! Deus tenha misericórdia de nós!

Narrador - Depois do Piloto se ter retirado, o Capitão continuava a ouvir os clamores dos marinheiros. Observava o céu escuro. A chuva não cessava, os ventos fortes fustigavam a sua nau. O rugido das ondas era, cada vez mais distinto, ecoava nas sombras, em trovões medonhos, descendo e subindo ameaçadoras. Pela primeira vez na sua vida sentiu medo. Os marinheiros, brancos, benziam-se, numa agonia.

Som (tempestade, chuva, trovões e vento)

Cena IX – Henrique

Narrador – Henrique dormia no convés, ao relento. Gostava de poder dormir no castelo da popa que era a zona nobre do navio, mas esta área estava abarrotada com carga e mantimentos. Sentia o frio no corpo, olhava para as estrelas e sonhava com o oriente. O vento soprava, soprava, agora com calma. Depois da tempestade vem a bonança, já dizia o ditado.

Som (ressonar)

Henrique (aparte) – Como eles ressonam!! Mas ainda bem que posso dormir no convés. No porão ninguém aguenta, é cá um cheiro!!! Já me sinto melhor. Seguimos viagem para onde o mar e o vento nos querem levar, passando o tempo em orações. Estou mortinho por chegar à Índia.

Narrador – Votado de alma e coração à sua missão, Henrique procurava dar corpo ao seu grande sonho. Queria saber o que se escondia para lá do Bojador. Queria conhecer a Índia e os seus habitantes.

Cena X– Marinheiro, Capitão

Narrador – Numa manhã em que o sol acabava de nascer, Henrique acordou sobressaltado com os gritos de um marinheiro.

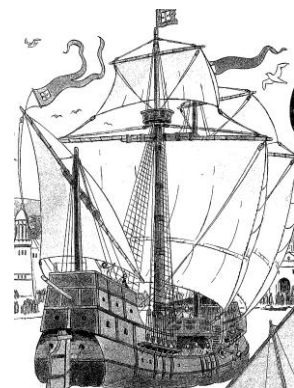
Marinheiro – Terra à vista!! Terra à vista!! Chegamos à Índia!!

Capitão – Descarreguem todos os produtos que trazemos. Vamos tentar fazer o melhor negócio possível e levar para o nosso reino o maior número de mercadorias que conseguirmos. Das trevas dos séculos surgem novas terras, novos mares, novos mundos. Portugal é hoje o guardião, o detentor de um segundo mundo. Deus seja louvado!

Henrique - Sinto-me tão feliz, é o início de mais uma aventura.

Narrador – Os discípulos e herdeiros do Infante D. Henrique tornam realidade o sonho de toda a sua existência. O olhar do mundo volta-se, cheio de pasmo e inveja, para este pequeno povo marítimo, situado no extremo ocidental da Europa. Portugal dilata os seus domínios, multiplicando-os. De menino que era, transformou-se no gigante Portugal.

FIM - Ouve-se a música do Quarteto 1111 “Nas terras do fim do mundo” (1969).



Placar em k-line para tirar fotográficas



Seleção da população-alvo

Numa visão mais simplista os públicos de um projeto seriam aqueles a quem se destina determinada intervenção, assumindo uma postura de passividade recetiva. Pelo contrário, neste contexto, quando falamos de públicos falamos de atores, referimo-nos a comunidades práticas, de aprendizagem, sempre heterogêneas e reconhecidas como ativas em qualquer processo de implicação.

Assim, este projeto destina-se a toda a comunidade escolar, com as idades compreendidas entre os 3 e os 12 anos de idade, segmentadas da seguinte forma: público pré-escolar que compreende crianças dos 3 aos 5 anos de idade; público escolar que compreende crianças dos 6 aos 12 anos de idade (1º e 2º ciclos do ensino básico).

Uma vez que o público-alvo deste projeto de estágio são as crianças/jovens, dedicamos algumas reflexões sobre este grupo.

Vários estudos têm vindo a ser feitos para explicar a aprendizagem das crianças nos museus. Entre diversas conclusões, verificou-se que as crianças despendem longos períodos de tempo numa exposição.

Elas precisam de tempo, normalmente, mais do que uma simples visita, para se sentirem cómodas no museu.

As crianças norteiam-se a elas próprias, ingressando num jogo de fantasia, interagindo naturalmente com os objetos. Constroem os seus próprios interesses.

Podem não reter toda a informação que os docentes pretendem, mas recordam o que fizeram e explicam aos outros.

O fator social da visita é muito importante. As crianças comportam-se de forma diferente quando vão aos museus inseridos noutros grupos sociais que não os da escola.

Recursos

“O uso de diferentes tipos de recursos é indispensável para executar e pôr em prática o planeado”¹³, por isso é essencial a sua definição coerente, realista e adequada, na medida em que se complementam e dão respostas a diferentes tipos de necessidades. Para este projeto necessitaremos de três géneros de recursos: humanos, físicos e materiais.

Os primeiros dizem respeito àqueles que compõem a equipa de trabalho:

- Técnico(s) do serviço educativo;
- Guias;
- Estagiário(a) de museologia.

Os recursos físicos referem-se aos espaços ocupados durante o projeto, ou seja, sala principal da Alfândega Régia - Museu de Construção Naval de Vila do Conde.

¹³ QUINTAS, Sindo Froufe e Sanchez; GONZÁLEZ, Margarita (1995), *Para comprender la Animación Sociocultural*, Estela : Editorial Verbo Divino, pag.105.

No que respeita aos recursos materiais utilizaremos a listagem que seguidamente é apresentada:

Material	Quantidade
Computador portátil	1
Holofote	1
K-Line (metro quadrado)	4
Impressões a cores (A3)	3
Papel de impressão	1
X-ato	2
Tesouras	1 par
Cola líquida	3
Cartolina branca	3
Cartolina canelada	2
Lápis de cor (Embalagem de 12)	1
Lápis	1
Marcador preto	2
Paus de espetada	9

Tabela 2

Formas de Divulgação

A melhor forma de divulgar este projeto é fazê-lo diretamente à Escola. Assim, o Museu de Vila do Conde fará um convite aos professores que se podem enquadrar neste projeto para se deslocarem à Alfândega Régia – Museu de Construção Naval de Vila do Conde, aonde será apresentada a peça de teatro.

Avaliação

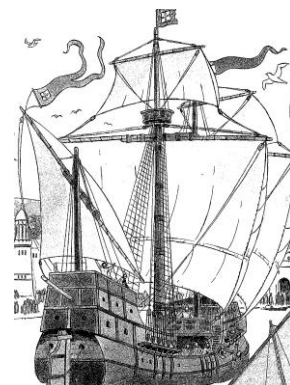
Para que a riqueza e a qualidade da experiência oferecida e vivida por cada visitante da instituição possam ser concretizadas, é necessário que toda a ação do museu seja alvo de um controlo continuado, desde a sua conceção até à sua avaliação final.

A avaliação é um dos aspetos que os museus em Portugal têm negligenciado mas que hoje é considerada como uma das facetas imprescindíveis no campo da Museologia. A finalidade da avaliação é melhorar a política e a prática da museologia.

Só através da avaliação é que o Museu pode melhorar a sua performance e adaptar a sua ação às necessidades e expectativas do público, sem, no entanto, comprometer os seus valores e as suas obrigações.

É importante que o Museu tenha feedback de todas as suas atividades, e assim, a opinião do público ajudará o Museu a melhorar e até a cumprir melhor a sua função social.

A avaliação contínua passará por conversas informais com todos os intervenientes, desde técnicos, docentes e crianças, nas quais se podem abordar os aspetos que tiveram mais dificuldade em concretizar, o que lhes foi mais agradável e o que gostariam de mudar, entre outras opiniões. No final da apresentação da peça de teatro será distribuído a cada criança e docente, um questionário de avaliação.



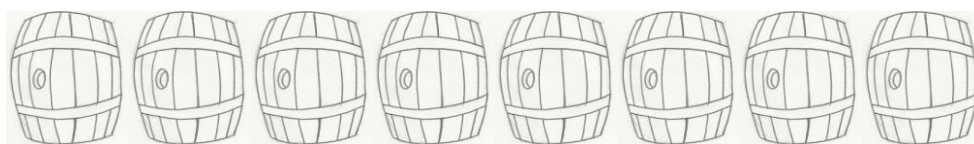
Questionários

Questionário de avaliação, para as crianças

Um questionário é um conjunto de perguntas que ajudam a conhecer melhor a pessoa que responde e, neste caso, procura-se saber a vossa opinião acerca da atividade realizada.

Neste questionário não existem respostas certas ou erradas, o que conta é apenas a vossa opinião.

1. Quantos anos tens? Pinta o número de barris correspondentes aos teus anos.

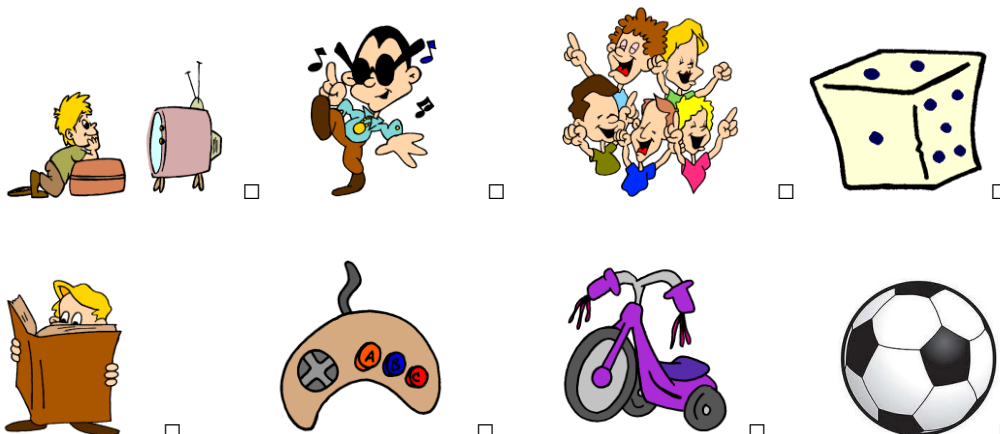


= anos

2. Em que zona vives?



3. O que gostas de fazer nos teus tempos livres? Assinala os teus preferidos.



Outras sugestões:

4. Para ti, o que é um museu?

5. Gostaste de assistir à peça de teatro “A viagem de Henrique”?

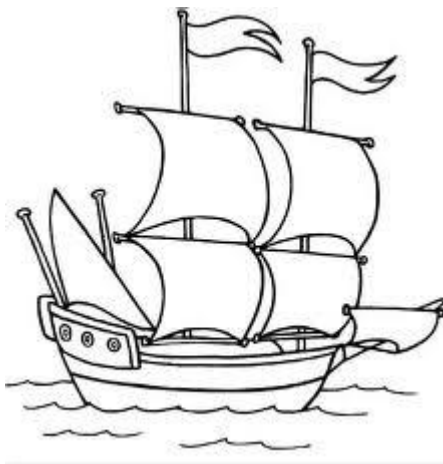
☐☐

6. Se respondeste que gostaste, o que gostaste mais?

7. E o que gostaste menos?

8. O que gostarias de fazer na próxima vez que visitares o museu?

9. Para finalizar pinta a nau.



Obrigada



Questionário de avaliação, para os docentes

Queira, por favor, responder com sinceridade às questões colocadas no seguinte questionário, que tem como objetivo recolher a sua opinião relativamente à sua participação e do seu grupo de alunos na peça de teatro “A viagem de Henrique”.

1. Indique, por favor, o seu nome: _____

2. Indique a data de preenchimento do questionário: _____

3. Em que medida a participação nesta atividade contribuiu para os seus alunos no geral e para si: _____

O que poderá ser melhorado?

4. Queira, por favor, indicar outras opiniões/sugestões

Obrigada



Considerações Finais

Vila do Conde é uma terra de marinheiros e mareantes, comprova-lo a própria Alfandega Régia e as casas quinhentistas que se encontram espalhadas pelo núcleo histórico da vila e Nau Quinhentista, que espelham a época gloriosa dos Descobrimentos Portugueses, onde o poderio português se encontrava no seu auge. Os discípulos e herdeiros do Infante D. Henrique tornaram realidade o sonho de toda a sua existência. O olhar do mundo volta-se, cheio de pasmo e inveja, para este pequeno povo marítimo, situado no extremo ocidental da Europa. Em rápida mudança, Portugal torna-se o primeiro poder marítimo do mundo.

Todavia, não são apenas os edifícios e a monumentalidade que atestam a importância assumida de Vila do Conde nos séculos XV e XVI., prova disso é a Nau Quinhentista, ancorada na margem direita do estuário do rio Ave, frente ao espaço fronteiriço do núcleo museológico Alfandega Régia, funcionando como um precioso complemento da Alfandega Régia e assumiu-se como um navio-museu, na medida em que parte da temática aí apresentada pode ser contemplada in loco. É um dos núcleos museológico mais visitado de Vila do Conde.

Por tudo isto, e para preservação da memória coletiva de Vila do Conde, elaboramos este projeto – *“Dar vida à Nau: Educar pela Expressão Dramática”*.

Este núcleo museológico é algo construtivo, ao representar está a construir, a tornar efetivas uma série de representações.

Nos últimos anos começamos a assistir a alterações de fundo na investigação e prática museológica. De políticas centradas nos objetos começa-se a operar uma atitude mais equilibrada, onde os objetos são agora valorizados por aquilo que podem transmitir e ensinar ao público que visita as instituições que os albergam.

Todo o trabalho de preservação e documentação só faz sentido se for utilizado para satisfazer as necessidades da sociedade, usado para prestar serviços de recreação, educação e de cultura à sociedade. De que nos servem ter museus com objetos se os mesmos não forem visitados pelo público?

“Los visitantes esperan cada vez más que esta experiencia tenga una importância personal inmediata, com una interacción que se mantenga durante vários minutos y que dé lugar a la adquisición clara e identificada de conocimientos”¹⁴

Como podemos depreender, o público espera que o museu lhe sacie a sua vontade de aprender, mas espera que o faça de uma forma aprazível, dinâmica. Esta esperança converte-se em exigência quando o público em questão são as crianças.

As crianças querem descobrir o museu, através de atividades diversificadas e embutidas de aprendizagens enriquecedoras.

O nosso projeto, potencialmente criativo, pretende utilizar a relação-escola como recurso à criatividade e expressão, procurando novas oportunidades de comunicação e de aprendizagem.

“O teatro ensina tudo, a saber vestir, a lavar o chão, a fazer de ator. O teatro é uma maquete da sociedade onde o mundo é uma representação.”¹⁵

Temos vontade e indicações de que o projeto será implementado.

Concluímos este trabalho com a forte convicção de que os museus são polos de democracia cultural onde podemos buscar parte da nossa identidade coletiva e pessoal e de que a educação pela arte oferece-nos grandes possibilidades pedagógicas.

“Precisamos de ser livres para sonhar, imaginar e criar, para criar o nosso próprio conhecimento e descobrir a nossa sabedoria.”¹⁶

¹⁴ Hooper - Greenhill, Eilean (1998) *Los museos e sus visitantes*, Gijón, Ediciones Trea, S.L., p.25.

¹⁵ Rodrigues, André (2008) A Referência José Rodrigues Escultor in *Fábrica de Talentos*, Revista da Fundação da Juventude, nº 0, Maio, consultado em URL: <http://www.fjuventude.pt/fichuprelanex/fx930.pdf>.

¹⁶ Almeida, António (1998) *Visitas de estudo: conceções e eficácia na aprendizagem*, Lisboa, Editorial Presença, p. 54.

Bibliografia

Alçada, Isabel; Magalhães, Ana Maria (1996) *Na Crista da Onda: A Caravela*, Lisboa, Bertrand.

Alçada, Isabel; Magalhães, Ana Maria (1996) *Na Crista da Onda: Mulheres nos Descobrimentos*, Lisboa, Bertrand.

Alonso Fernandez, Luís (1993) *Museologia – Introducción à la Teoría e Práctica del Museo*, Madrid, Istmo.

Alonso Fernandez, Luís (1999) *Museologia e Museografia*, Barcelona, Ed. Serbal.

Almeida, António (1998) *Visitas de estudo: concepções e eficácia na aprendizagem*, Lisboa, Editorial Presença, pág. 54.

Antunes, António Lobo (1988) *As Naus*, Lisboa, Publicações Dom Quixote.

Barriga, Sara; Silva, Susana (2007) *Serviços Educativos na Cultura*, Porto, Coleção Públicos nº2, Setepés.

Brito, Bernardo Gomes (1942) *História Trágico – Marítima*, volume III, Porto, Portucalense Editora.

Blanco, A.G. (1988) *Didáctica del Museo, El descubrimiento de los objetos*, Madrid, Ediciones de la Torre.

Dewey, John (1938) *Experience and Education*, New York, Macmillan.

Erasmé, Thord e Lima, Licínio (1989) *Investigação e Projecto de Desenvolvimento em Educação*, Braga, Unidade de Educação de Adultos da Universidade do Minho.

Faria, Margarida Lima (2000) *Educação - Museus - Educação*, Lisboa, Instituto de Inovação Educacional.

Gonçalves, R. M.; Frois, J. P.; Marques, E. (2002) *Primeiro olhar – Programa integrado de artes visuais*. Lisboa, Edição da Fundação Calouste Gulbenkian.

- Hein, George (1998) *Learning in the Museum*, London and New York, Routledge.
- Hernández, Francisca (2001) *Manual de Museologia*, Madrid, Editorial Síntesis.
- Homs, Maria Inmaculada Pastor (1992) *El Museo e la Education en la Comunidad*, Barcelona, Ediciones CEAC,S.A.
- Hooper - Greenhill, Eilean (1998) *Los museos e sus visitantes*, Gijón, Ediciones Trea, S.L
- Hooper - Greenhill, Eilean (1991) *Museum and Gallery Education*, Leicester, Leicester University Press.
- Hooper - Greenhill, Eilean (1994) *The Education Role of Museum*, London and New York, Routledge.
- Lutz, Bertha (2008) *A função educativa dos museus*, Rio de Janeiro, Edições Muiraquitã.
- Quintas, Sindo Froufe; Sanchez; Gonzáles, Margarita (1995), *Para comprender la Animación Sociocultural*, Estela: Editorial Verbo Divino.
- Pearce, Susan M. (1994) *Interpreting Objects and Collections*, London, Routledge.
- Pearce, Susan M. (1995) *On Collecting*, London, Routledge.
- Santos, Boaventura Santos (1997) *Um Discurso sobre as Ciências*, Porto, Edições Afrontamento.
- Sousa, Alberto (2003) *Educação pela arte e artes na educação: drama e dança*, Instituto Piaget.
- Vergo, Peter (1989) *The New Museology*, Grã Bretanha, Reaktion Books.
- Vieira, Helena Isabel Almeida (2009) *Exposições – Formas de Comunicar e Educar em Museus, Relatório de Estágio para a obtenção do grau de Mestre em História e Património – Variante Mediação Cultural*, Porto: Universidade do Porto.
- Grande Enciclopédia Portuguesa e Brasileira* (1960) Editorial Enciclopédia, Limitada Lisboa e Brasil.

Referências Online:

Hein, G. E. (1995), *The constructivist museum*, consultado em URL: <http://www.gem.org.uk/pubs/news/hein1995.html>. (Consult. 22 de Junho de 2012).

RODRIGUES, André (2008), A Referência José Rodrigues Escultor in Fábrica de Talentos, Revista da Fundação da Juventude, nº 0, Maio, consultado em URL: <http://www.fjuventude.pt/fichuprelanex/fx930.pdf>. (Consult. 8.05.2012).

Anexos

Documentação Diversa

Peças de teatro

O Teatro do Ciência em Cena abriga peças que discutem a Ciência, sua história e sua relação com a arte. O primeiro espetáculo foi "O Mensageiro das Estrelas" (de Ronaldo Nogueira da Gama), sobre a vida de Galileu Galilei, com um público estimado em 28 mil pessoas.

"O Mistério do Barbeiro"



"Um inseto que pica as pessoas, que ficam doentes. Aí eles querem descobrir, saber a cura" - Palavras de uma das crianças espectadoras da peça "O Mistério do Barbeiro", em exibição desde 2000. A peça gira em torno da descoberta da doença de Chagas feita pelo cientista Carlos Chagas em 1909.



"Pergunte a Wallace"

Escrita por Geinor Styles, diretora artística da companhia Theatr na n'Óg, do País de Gales, e adaptada por Gustavo Ottoni e Wanda Hamilton, o monólogo "Pergunte a Wallace" revela a trajetória intelectual do naturalista galês Alfred Russel Wallace, co-criador da Teoria da Evolução por Seleção Natural. O naturalista, que viajou pelo Brasil entre 1848 e 1852, mostra como um jovem aventureiro, fascinado pela natureza, empreendeu a jornada pelo mundo, que o levou a desenvolver a teoria da seleção natural e a se tornar um dos mais respeitados naturalistas do século XIX.

"Lição de Botânica"



O texto leva o público a uma viagem ao Rio de Janeiro do começo do século XX e conta a história do botânico sueco Barão Sigismundo de Kernoberg. Ao tentar impedir que o sobrinho se case, o nobre acaba se apaixonando. A narrativa é entremeada por assuntos de ciência e pela célebre ironia de Machado de Assis.

"Sangue Ruim"



Escrita por Paul Sirett, da companhia britânica Theatrescience, a peça debate questões éticas em torno da pesquisa com seres humanos. Claire é uma pesquisadora inglesa bem estabelecida, que coordena um estudo na África com mulheres grávidas portadoras do vírus causador da Aids. Patrice é um jovem africano que pede que a cientista o ajude a praticar inglês para estudar nos Estados Unidos. O contraste entre as origens e a trajetória dos personagens serve de base para a narrativa.

Exemplos de teatros de papel



Nau Quinhentista de Vila do Conde – Fotografias



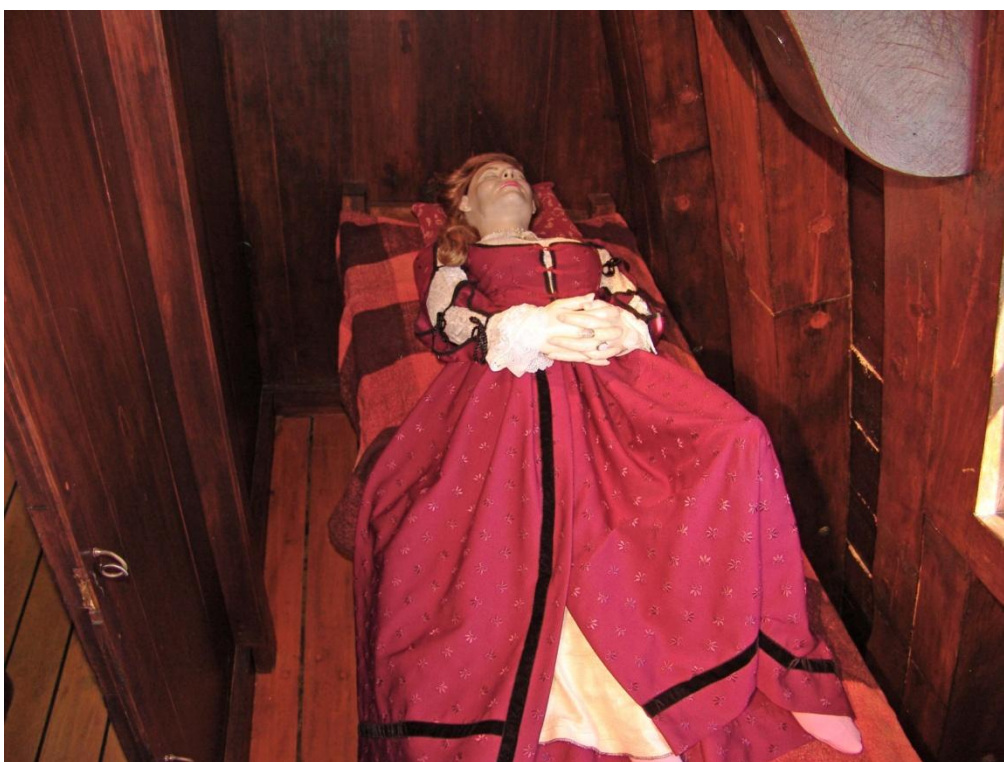
Chapitêu



Aposentos do Escrivão



Aposentos do Capitão



Aposentos da Passageira



Berço



Convés



Tolda



Aposentos do Boticário



Aposentos do Capelão



Cana do Leme



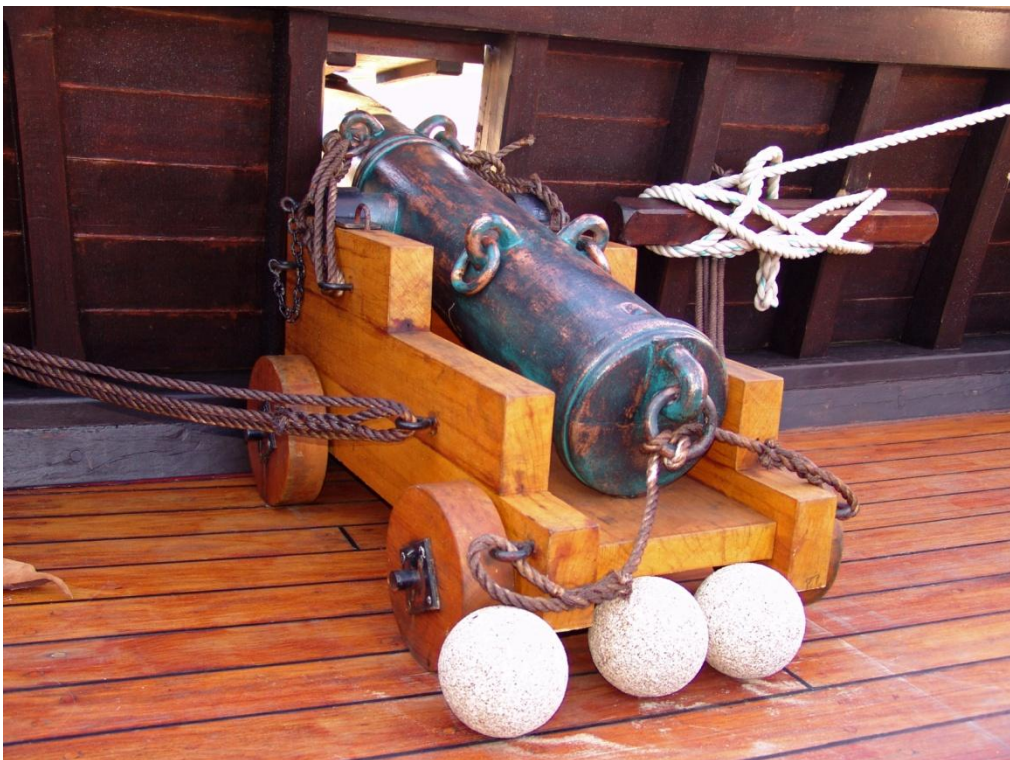
Instrumentos de Navegação



Instrumentos de Navegação



Cabrestante



Camelete



Habita



Coberta Mantimentos e Mercadorias

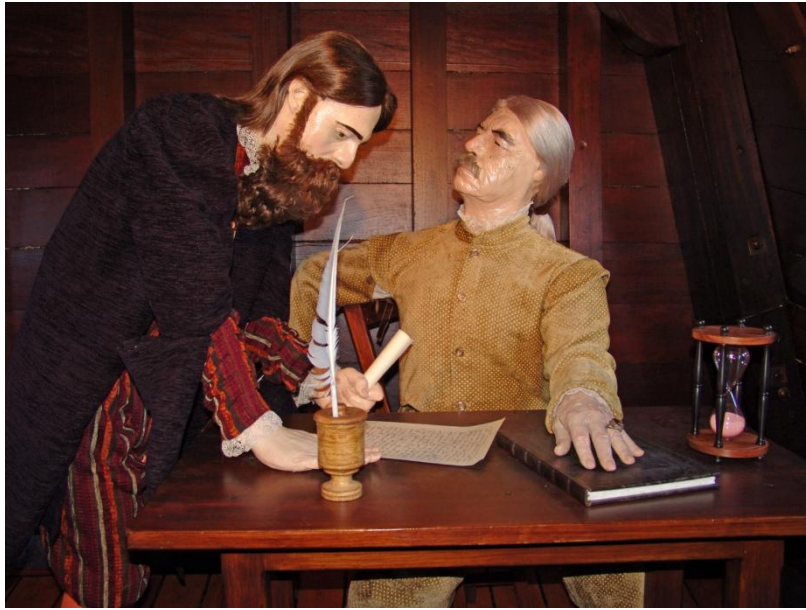


Coberta Material de Manutenção



Porão Lastro

Tripulação da Nau Quinhentista – Fotografias



Capitão e Escrivão



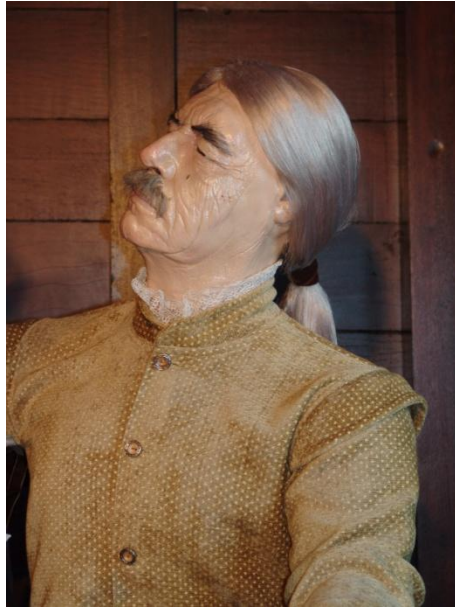
Capitão



Piloto



Piloto



Escrivão



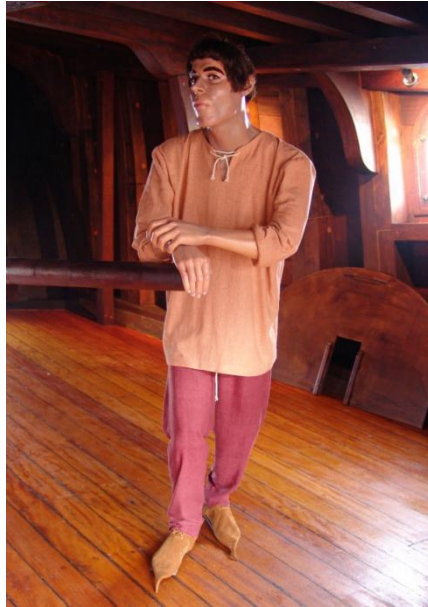
Capelão



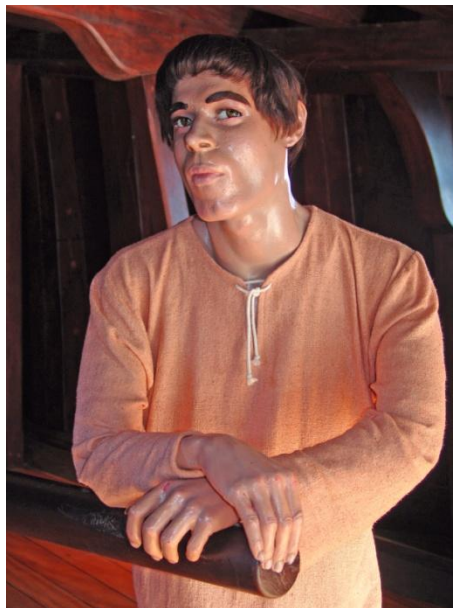
Boticário



Boticário



Timoneiro



Timoneiro



Marinheiro



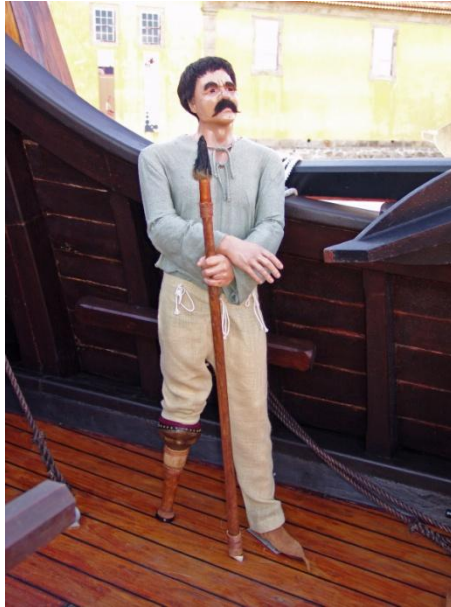
Marinheiro



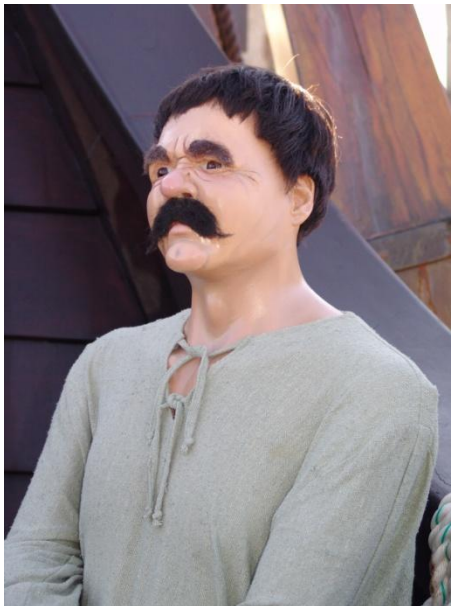
Grumete



Grumete



Bombardeiro



Bombardeiro



Passageira



Passageira

Maquete do Cenário e Fantoques – Imagens

Personagens fantoches imagens

Capitão



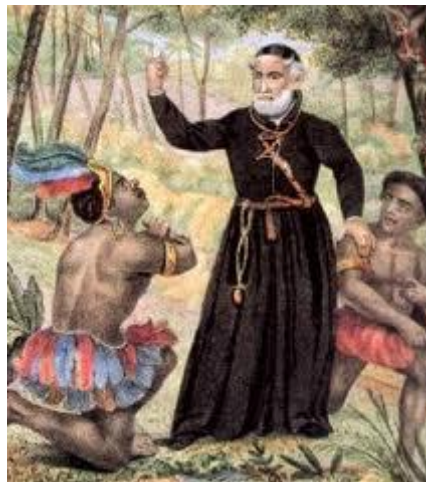
Piloto



Escrivão



Capelão



Boticário



Timoneiro



Marinheiro

Camões, *Os Lusíadas*, Canto VI



Grumete



Bombardeiro

